

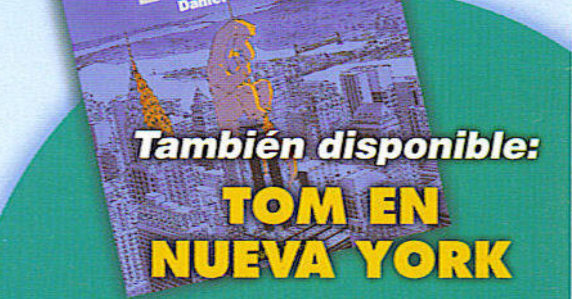
¡¡ SORTEAMOS UN CELL ORIGINAL DE DRAGON BALL GT!!
7
MAYO 1999
PVP: 450 ptas.
LA REVISTA
¡Todo sobre tu serie favorita!
DRAGON BALL GT
¡REGALO! PASAGTIEMPOS GIGANTE
MUNDO DRAGON BALL
DBZ: LA LÍNEA TEMPORAL
¡LOS MEJORES LUCHADORES DE MANGA CARA A CARA!
VIDEOCLUB GT
LOS TRES GRANDES SUPER SAIYANS
ZONA GT
TE PRESENTAMOS A LA VOZ DE GOKUH
Y ADEMÁS: NOTICIAS, TINTA CHINA, GRAN TORI...¡Y MUCHAS COSAS MÁS!
NORMA Editorial
00007
8 426239 080187
PAN
SUPER SAIYAN 4
LOUD
CUESTIONARIO GT y EL GRAN TORNEO LOS GANADORES
© 1996 Bird Studio / Shueisha / TOEI Animation (Japan). Licenciado por Biplano.

Tu amigo más **GRANDE** ¡Ha vuelto!

Daniel Torres
TOM
en Los Ángeles
HOLLYWOOD
NORMA Editorial

TOM, *el infatigable viajero creado por* DANIEL TORRES, *vuelve a vivir una experiencia emocionante en la ciudad del cine:* LOS ÁNGELES

¡NO TE PIERDAS SU NUEVA AVENTURA COMO ACTOR!





NORMA Editorial, S.A.
Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31



número 7 • mayo 99

EDITORIAL

¡Hola, queridos dragón maníacos! ¿Qué tal va todo? Nosotros seguimos al pie del cañón, un poquito más morenos (hemos aprovechado el buen tiempo para tomar el sol unas cuantas veces) y dispuestos a contarte todo lo que se cuece en torno a la mejor serie de animé de todos los tiempos: ¡**DRAGON BALL GT**! El número que tienes en las manos viene repleto de información súper interesante y contiene varias sorpresas que te van a dejar con la boca abierta. Para empezar, en **RADAR** tenemos una noticia bomba: **Gokuh** y **Arale**, juntos de nuevo. Te informamos de este reencuentro histórico que ampliaremos en el próximo número.

También conoceremos a la gente que está a la sombra de **DRAGON BALL** en **ZONA GT**, con un interesante reportaje sobre los dobladores de la serie. En **CARA A CARA** siguen los enfrentamientos más espectaculares; en la nueva sección **RESPUESTAS A LA CARTA** podrás resolver tus dudas sobre el juego de rol de **DBGT**, mientras que el regalo de este mes consiste en un alucinante mega **PASAGTIEMPOS** para que pases un rato de lo más divertido. Ahora agárrate, porque viene el plato fuerte: En el **GRAN TORNEO** sorteamos un cell auténtico de **DBGT**. Repetimos: Puedes ganar un cell auténtico de **DBGT**. Tal como suena. ¿Lo dejarás escapar? ¡Nos vemos!

ÍNDICE

RADAR: Actualidad y noticias 2

ZONA GT: Las voces de Dragon Ball 4

¿Y SI...? Inventa tu propia historia de DB 7

GUÍA DE COMBATE: Los ataques 8

REPORT: 17è Saló del còmic de Barcelona 10

CAPSULE CORP.: Para todos los gustos 12

CARA A CARA: Anime Fighters 16

ENCICLOPEDIA GT: Guía de episodios de DB GT 18

GRAN TORI: Después de Dragon Ball (I) 28

VIDEOCLUB GT: Las películas 30

TINTA CHINA: Aprende a dibujar Dragon Ball 32

WWW.GIRU.GT: En la red 34

CRÓNICAS DB: La historia 36

PRIMER ROUND: Los mangas de lucha 38

MUNDO DB: Cronología Dragon Ball (II) 40

RESPUESTAS A LA CARTA: Cómo jugar 42

TOMAS FALSAS: C.J. Olivares 44

PASAGTIEMPOS: . . 45

CORREO 46

EL GRAN TORNEO: Concursos y avance 48

Radar

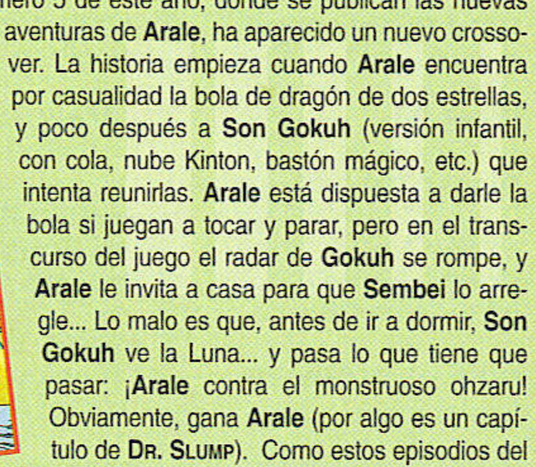
PONTE AL DÍA

Bastante tiempo después del final de DRAGON BALL GT, vuelve nuestro amigo SON GOKUH haciendo una aparición especial en la nueva serie del DR. SLUMP, y, como es natural, vuelve a tener como pareja a la increíble ARALE NORIMAKI. Aparte de esto, os ponemos al tanto del nuevo merchandising de DRAGON BALL y de la emisión por parte del canal autonómico gallego de DBGT. ¿Hay quién de más?

ARMANDO VILA

¡CROSSOVER LETAL!

¿Os acordáis hace muchos, muchos episodios, cuando **Son Gokuh** perseguía al **General Blue** y ambos acabaron en la alocada Villa del Pingüino? Pues bien, ha vuelto a suceder. En la revista **VIRTUAL JUMP** número 5 de este año, donde se publican las nuevas aventuras de **Arale**, ha aparecido un nuevo crossover. La historia empieza cuando **Arale** encuentra por casualidad la bola de dragón de dos estrellas, y poco después a **Son Gokuh** (versión infantil, con cola, nube Kinton, bastón mágico, etc.) que intenta reunirlas. **Arale** está dispuesta a darle la bola si juegan a tocar y parar, pero en el transcurso del juego el radar de **Gokuh** se rompe, y **Arale** le invita a casa para que **Sembei** lo arregle... Lo malo es que, antes de ir a dormir, **Son Gokuh** ve la Luna... y pasa lo que tiene que pasar: ¡**Arale** contra el monstruoso ohzaru! Obviamente, gana **Arale** (por algo es un capítulo de **DR. SLUMP**). Como estos episodios del **VIRTUAL JUMP** se están adaptando para la nueva serie de televisión, estaba previsto que el 14 de abril se emitiera en Japón el capítulo correspondiente. Pero ojo, no era un capitulillo de esos de 20 minutos: **Son Gokuh** es mucho **Gokuh**, y le tocó un capítulo especial de una hora de duración. ¡Seguiremos informando!



© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha

CAMISETAS MADNESS

La empresa **Madness** ha puesto a la venta unas alucinantes camisetas de **DBGT**, para que este verano causes sensación en tu lugar de vacaciones. De momento hemos podido ver tres modelos diferentes, y os podemos asegurar que son una pasada.



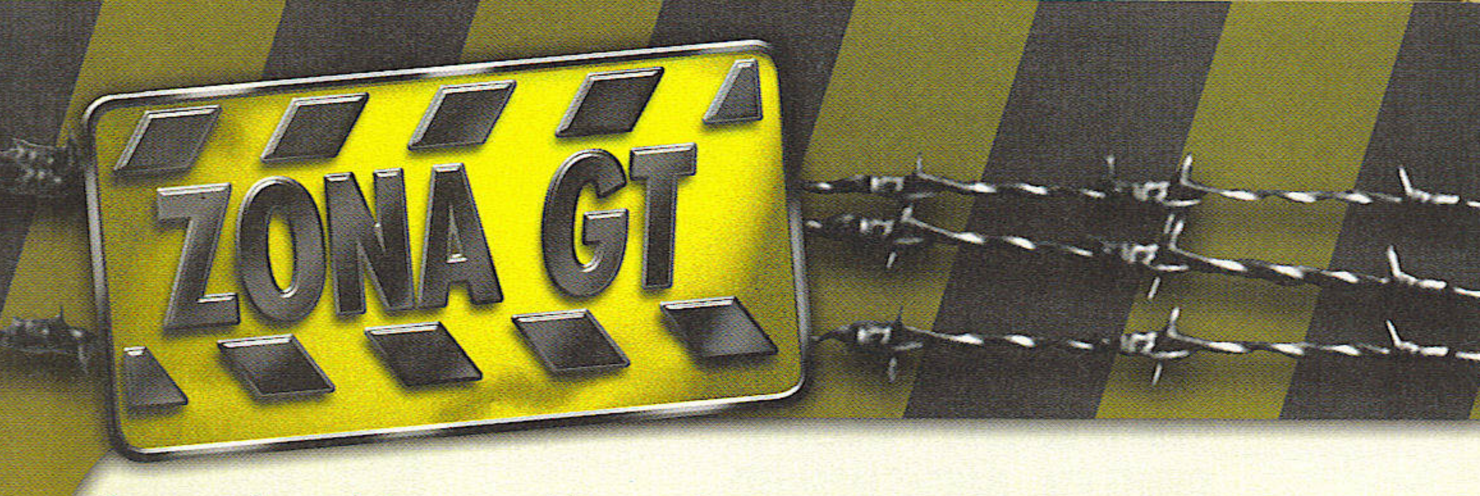
¡DBGT EN EL XABARÍN CLUB!

¡Agarraos fuerte, porque la fiebre **DBGT** empieza a extenderse! El día 19 de abril, a las 7 de la tarde y después de **Candy, Candy**, empezó a emitirse **DBGT** en el **XABARÍN CLUB** de la televisión autonómica gallega (TVG). Coincidiendo con el 5º aniversario del club, podréis disfrutar de lunes a viernes de la serie más esperada de los últimos tiempos. Si queréis más información, podéis consultar su página web en la siguiente dirección: **http://www.crtvg.es/xabarin/prixaba.htm**. Mientras tanto, en el Canal 33 de Catalunya se está repitiendo la emisión de **DBGT**, para todos aquellos que se la perdieron la primera vez.

©Xabarín Club/CRTVG

HOBBY CONSOLAS REGALA EL PRIMER VÍDEO GT

Prestad mucha atención a vuestro quiosco habitual, porque la revista **Hobby Consolas**, en su edición del mes de mayo, trae de regalo el primer vídeo de las aventuras de **DBGT**, que contiene los episodios 1 y 2 de vuestra serie favorita. Una oportunidad única para coleccionar los capítulos, y de paso, estar al día de los últimos juegos del mercado.



Seguramente, la mayoría de vosotros seríais capaces de reconocer con los ojos vendados a cualquiera de los protagonistas de Dragon Ball únicamente oyéndolos hablar. El carácter de Pan, la altanería de Vegeta o la ingenuidad de Son Gokuh son características que percibimos, más que por su aspecto, por su voz y su forma de expresarse. Este mes vamos a conocer a los encargados de tan difícil tarea. Hoy os presentamos a...

LAS VOCES DE DRAGON BALL

Por Gustavo Torralba y Estudio Inu

Algunos de vosotros habéis oído hablar a **Gokuh** en gallego, catalán o euskera, pero seguro que todos habréis tenido ocasión de ver los capítulos de **DBGT** en la edición de **Manga Films**. Por esta razón, nos pusimos en contacto con los estudios de doblaje **Alta Frecuencia**, de Sevilla, donde han puesto voz a las aventuras de la dinastía **Dragon Ball**. Después de un rato de agradable charla, pudimos conocer más cosas sobre este fascinante trabajo y las personas que dan vida a nuestros héroes. ■

SON GOKUH Y SON GOHAN (PEQUEÑOS)

1. **Nombre del actor del doblaje:** Ana Cremades
2. **Personaje que interpreta:** Son Gokuh y Son Gohan de pequeños.
3. **¿Cuánto tiempo llevas en esto?** Desde 1988.
4. **¿Qué actores/personajes famosos has doblado?** Uma Thurman, Brooke Shields, Shannen Doherty, Elijah Wood y alguno más que no recuerdo... (lo siento).
5. **¿Has puesto voz a algún otro dibujo animado?** Fly, Mati de Capitán Planeta y personajes invitados en series como Daniel el Travieso, Los Diminutos... ¡Ah! Doblé también al terrible hermanito pequeño de La familia Addams.
6. **¿Qué proceso se sigue normalmente?** Se ensaya cuantas veces sean necesarias y se graba. Normalmente, con un personaje fijo de este tipo, se va a otro ritmo porque poco a poco vas conociéndolo perfectamente y eso te facilita el trabajo a la hora de doblar.
7. **¿Te fijas en el doblaje japonés?** Me fijo porque es realmente curioso, pero (por suerte) el doblaje en castellano no tiene nada que ver. Los japoneses... me parecen un poco exagerados, y su doblaje (bajo mi punto de vista) no es que sea demasiado bueno...
8. **¿Alguno de vosotros dobla a más de un personaje en la serie?** Sí.
9. **¿Qué es lo que más te gusta del personaje y de la serie?** Gokuh me resulta muy simpático y gracioso. ¡Me cae bien! La serie es realmente curiosa, pero si os digo la verdad, me gustaba más al principio.
10. **¿La gente reconoce tu voz fuera del estudio?** Nadie me reconoce a menos que ponga la voz de Gokuh. ¡Así sí la reconocen, claro! Como anécdota... lo más que puedo hacer es hablaros de todo el repertorio de caras que pone la gente cuando se entera de que le pongo la voz a Gokuh. La pregunta más frecuente que me hacen es "¿Eso... es verdad?"

VEGETA



1. Nombre del actor del doblaje: Alberto Hidalgo

2. Personaje que interpreta: Vegeta

3. ¿Cuánto tiempo llevas en esto?
Nueve años.

4. ¿Qué actores/personajes famosos has doblado? Creo que el que más popularidad ha tenido ha sido el propio **Vegeta**, aunque en ocasiones puntuales también he doblado a algún que otro conocido.

5. ¿Has puesto voz a algún otro dibujo animado?
Sí, he participado en bastantes series de animación, como por ejemplo **El gato Isidoro**, donde le ponía la voz a un gato bobalicón llamado **Hugo**.

6. ¿Qué proceso se sigue normalmente?
En lo que al actor de doblaje se refiere, el proceso es simple. Se lee el texto del guión siguiendo el referente del original una o dos veces a modo de ensayo. A continuación se graba sin ninguna referencia de sonido. Si vale, pues bien, si no se repite.

7. ¿Te fijas en el doblaje japonés?
Precisamente el japonés no es un idioma que te pueda servir de referencia. Personalmente me guío mejor por la intención del texto y la expresión del dibujo para dar el tono interpretativo.

8. ¿Alguno de vosotros dobla a más de un personaje en la serie?
Sí, yo en concreto doblaba a la tortuga que acompañaba al maestro **Mutenroshi** (**Umigame**) en la primera etapa de **Dragon Ball**.

9. ¿Qué es lo que más te gusta del personaje y de la serie?
De mi personaje... ¡¡El uniforme de combate!! Me voy a hacer uno igual para ir en moto. De la serie destacaría el sonido: ¿Habéis probado a oírlo en estéreo a través de un buen equipo?

10. ¿La gente reconoce tu voz fuera del estudio?
Alguna vez me ocurre, pero siempre conociendo de antemano que me dedico a esto y te piden lo típico, que le hagas la voz del personaje, ¡y lo curioso es que no sólo los jóvenes sino también los mayores!

LOS DOBLADORES EN JAPÓN

Los afortunados que disfrutan de la emisión dual de DB en su comunidad autónoma ya conocerán las voces japonesas de nuestros amigos. Si en el número 1 de la revista os presentábamos a Nozawa Masako (la voz de Gokuh), ahora os descubrimos al resto del reparto.

Nozawa Masako



(Son Gokuh, Son Gohan, Son Goten)

Tsuru Hiromi



(Bulma)

Tanaka Mayuki



(Yajirobee, Klilyn, Uranai Baba)

Suzuoki Hirotaka



(Ten Shin Han, Locutor, Karoni)



PAN

1. Nombre del actor del doblaje: María del Pilar Valdés Infantes

2. Personaje que interpreta: Pan

3. ¿Cuánto tiempo llevas en esto? Diez años.

4. ¿Qué actores/personajes famosos has doblado?

Jodie Foster (cuando era pequeña).

5. ¿Has puesto voz a algún otro dibujo animado?
Sí, a **Juanito** en **Daniel el Travieso**, **Kru** en **El libro de la Selva**, **Jim** en **La criatura del pantano**, etc...

6. ¿Qué proceso se sigue normalmente?
El director explica el argumento de la película para entrar en situación. Vemos el original un par de veces (o más si es necesario) y después lo grabamos.

7. ¿Te fijas en el doblaje japonés?
No, porque los tonos japoneses son distintos a los tonos del idioma castellano.

8. ¿Alguno de vosotros dobla a más de un personaje en la serie? Sí.

9. ¿Qué es lo que más te gusta del personaje y de la serie?
Me gusta **Pan** porque tiene mucho carácter, es valiente y sensible. La serie tiene momentos muy divertidos.

10. ¿La gente reconoce tu voz fuera del estudio?
No, pero cuando la gente se entera de que me dedico al doblaje, quiere que les imite las voces de los personajes que interpreto.

Agradecemos a los estudios Alta Frecuencia, **así como a los dobladores, su desinteresada colaboración.**



Furuya Tôru



(Yamcha)

Furukawa Toshio



(Piccolo)

Horikawa Ryô



(Vegeta)

Otras voces...

Yanami Jôji (Narrador, Dr. Brief, Kaioh, Babidi)

Gôri Daisuke (Gyumaoh, Umigame, Mr. Satan)

Watanabe Naoko (Pooal, Chichi)

Natsuta Naoki (Woolong, Bubbles)

...y aún hay más.

¿Y si...?

¡Inventa tu propia historia de DB!



El que más y el que menos conoce la historia de Dragon Ball: los personajes principales, las batallas más épicas... Pero, ¿qué pasaría si, por un momento, tuviéramos la oportunidad de cambiar el rumbo de las cosas? ¿Qué inesperadas transformaciones sufrirían las vidas de nuestros esforzados héroes? Tú puedes decidirlo. Nosotros te propondremos una historia y tú nos darás un nuevo final.

La pregunta del mes pasado era: **¿Y si Son Goten hubiera subido en la nave Tako, tal y como estaba planeado en un principio? ¿Qué hubiera pasado entonces?** El ganador, **Paco Fernández Contreras**, de Logroño, tiene las cosas muy claras: **Goten** no se corta un pelo a la hora de ligar (aunque sea con una rival). Ahí va su historia:

Tras subir a la nave Tako, **Gokuh** y **Trunks** notan que **Son Goten** no está muy contento. El muchacho deja en la Tierra a su chica y la verdad, no le apetece demasiado pelear. Tal como está, no sirve de mucha ayuda a sus parientes, que tienen que ir haciendo todo el trabajo de la nave. Inevitablemente, llegan a Imegga y acaban enfrentándose al perverso **Don Kear** y a sus sicarios: **Redic**, **Sera** y **Geeru**. Nuestros amigos los vencen sin demasiados problemas, pero sufren una importante baja: Dado el estado de atontamiento en el que se encuentra **Goten**, se enamora de la primera chica que ve. Por lo tanto, **Goten** y **Sera** se quedan en Imegga totalmente acaramelados, mientras que **Gokuh** y **Trunks** se van por esas galaxias en busca de las bolas mágicas. Tras conseguirlas, deciden pasar de nuevo por Imegga para ver qué tal le va a **Son Goten** en su nueva vida, y se encuentran con que la feliz pareja ya tiene hijos (no pierde el tiempo este chico, ¿eh?). Los retoños, aunque un poco feos, están dispuestos a ayudar a nuestros amigos en su lucha contra **Baby** y contra lo que se les ponga por delante, lo que abre todo un abanico de posibilidades y de nuevos personajes que, por desgracia, nunca conoceremos.

Observa el dibujo de al lado. ¿Estás preparado? Pues ahí va el ¿Y si...? del mes que viene: Si habéis leído la Enciclopedia GT de este número, sabréis que **Bulma** consigue convertir a **Vegeta Baby** en **Ohzaru Baby** con ayuda de una máquina que sintetiza los rayos lunares. Todo esto está muy bien, pero... **¿Y si, por accidente, Pan hubiera recibido una buena ración de estos rayos?** Escribe antes del 10 de junio a: **¿Y si...? NORMA Editorial, c/Fluvià, 89. 08019 Barcelona. Los relatos no deberán pasar de una cara de un folio de extensión. El ganador verá publicada su historia y recibirá una genial agenda de Dragon Ball GT de regalo.**

Guía de COMBATE

Los mejores golpes

Este mes daremos un breve repaso a los ataques que desarrollaron los alumnos de Mutenroshi antes de conocerle o una vez terminado su aprendizaje. Cuestión de estilo...

Por X. Rebis

SOKIDAN

Bola llena de energía
Primera aparición: DB capítulo 139
Creador: Yamcha

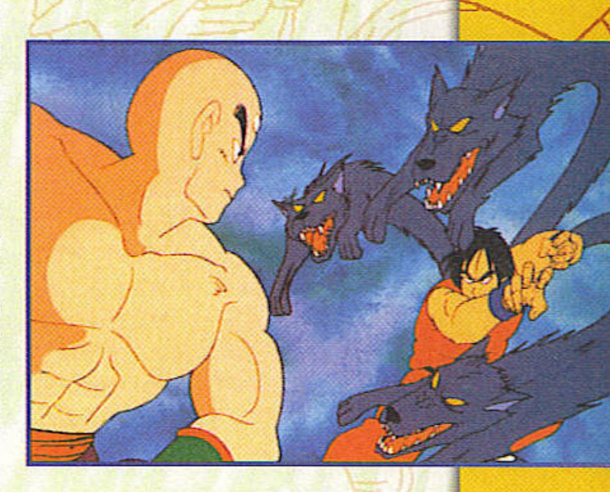
El más poderoso y característico ataque de **Yamcha**. Esta técnica consiste en crear una bola de energía sobre la palma de la mano que después de lanzarse contra el objetivo puede ser controlada a distancia. **Yamcha** podía controlar la dirección y la velocidad de la bola de energía gesticulando con sus manos. Si el enemigo esquivaba sus ataques, el luchador podía lanzar de nuevo su *sokidan* cuantas veces hiciera falta hasta alcanzar a su objetivo. La primera vez que **Yamcha** utilizó este ataque fue durante el combate que le enfrentó a **Kami Sama** en los cuartos de final del 23er Torneo de Artes Marciales. El dios de la Tierra, utilizando el cuerpo de **Shen**, obligó a **Yamcha** a usar esta técnica bastante antes de lo que él tenía previsto. El *sokidan* alcanzó de pleno a **Kami Sama**, pero éste resistió el golpe y derrotó a **Yamcha**. A pesar de su derrota, el valiente luchador y su formidable técnica recibieron los elogios del mismísimo dios de la Tierra. Con el tiempo y tras su entrenamiento a las órdenes del mismo **Kami Sama**, **Yamcha** desarrolló una versión mejorada de esta técnica conocida como *toku dai sokoidan*. Esta variante aumentaba el poder y sobre todo el tamaño de la bola de energía, consiguiendo resultados mucho más devastadores.



ROGA FUFU KEN

Ataque de los colmillos de lobo
Primera aparición: DB capítulo 5
Creador: Yamcha

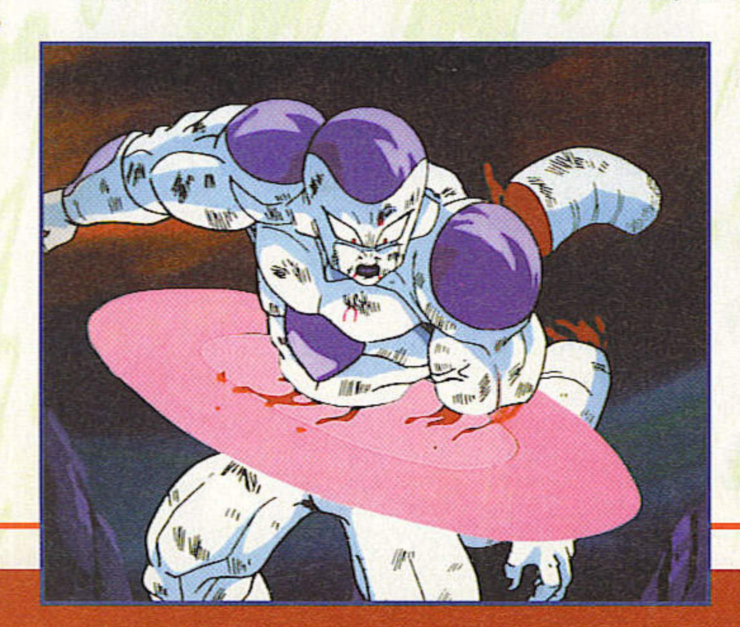
El ataque de los colmillos de lobo fue creado por **Yamcha**, en sus tiempos de asaltante de caminos. El *roga fufu ken* es un ataque que se realiza cuerpo a cuerpo y en el que no se expulsa energía espiritual. **Yamcha** se lanzaba sobre su adversario y tras desequilibrarlo, habitualmente con una patada, lanzaba sobre él una lluvia de golpes. Finalmente terminaba con un remate con ambas manos en una pose parecida a la del *kame hame ha*. La primera vez que vimos a **Yamcha** utilizándolo fue contra **Gokuh** durante su primer enfrentamiento. La secuencia de golpes derribó al pequeño saiyan, pero no lo derrotó. Finalmente, la aparición de **Bulma** hizo que el combate acabara en tablas. Durante su participación en el 22º Torneo de Artes Marciales, **Yamcha** utilizó una versión aumentada de este ataque que bautizó como *shin roga fufu ken* (nuevos colmillos de lobo) y en la que simplemente incrementaba la velocidad y la intensidad de la ráfaga de golpes. Aunque de poco le sirvió a **Yamcha** su nuevo *roga fufu ken*, ya que un **Ten Shin Han** pletórico resistiría el ataque y acabaría derrotándolo. Con la aparición de los ataques en los que se expulsa energía espiritual, éste y otros muchos ataques cuerpo a cuerpo quedaron obsoletos.

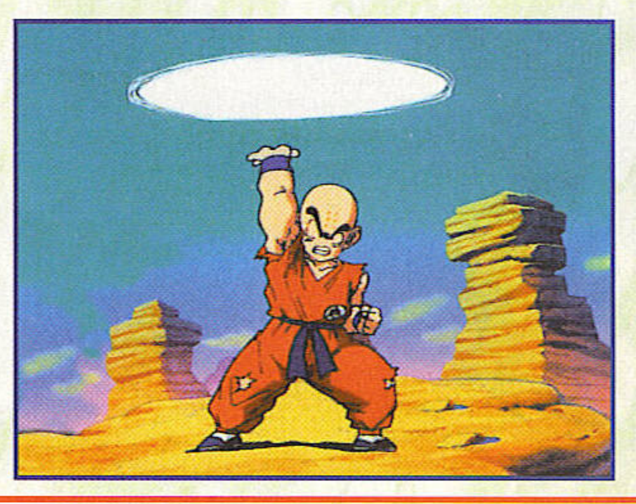


KIENZAN

Corte circular de energía
Primera aparición: DBZ capítulo 27
Creador: Klilyn

El disco cortante de energía fue desarrollado por **Klilyn** durante su entrenamiento con **Kami Sama**. El luchador levanta la palma de la mano por encima de su cabeza y comienza a acumular energía en forma de disco sobre ella. Cuando el disco alcanza las dimensiones requeridas es arrojado, cortando todo lo que encuentra a su paso hasta disolverse. A pesar de no ser una técnica que aumenta mucho la fuerza de combate del luchador, es muy efectiva, como lo demostró **Klilyn** al cortar la cola del mismísimo **Freeza**. La primera vez que el pequeño luchador la utilizó fue durante el enfrentamiento contra **Nappa** y **Vegeta**. El *kienzan* fue lanzado contra **Nappa**, que lo esquivó en el último momento advertido por su amo. El disco partió en dos una montaña de la zona y hubiera hecho lo mismo con **Nappa** de no haberlo esquivado. Este hecho demuestra que es el ataque ideal contra enemigos que te superan mucho en fuerza de combate. Además de **Klilyn**, esta técnica ha sido utilizada por su propia esposa **A-18**, **Freeza**, **Cell** y **Gokuh**. Entre las variantes de esta técnica encontramos el *renzoku kienzan* de **Klilyn**, que consistía en lanzar numerosos discos uno detrás de otro, y el *tsuibi kienzan* de **Freeza**, que era capaz de seguir a su objetivo.







17º SALÓ DEL CÒMIC DE BARCELONA

Como es habitual, con la entrada de la primavera llegan las golondrinas, el buen tiempo... y el Saló del Còmic de Barcelona. Este año se ha celebrado su 17ª edición, y los aficionados aprovecharon tanto para comprar artículos basados en sus series favoritas, como para participar en las actividades que tuvieron lugar en el céntrico marco de la Estación de Francia. Actos como exposiciones, una radio en directo o la zona de la Comicteca, en la que uno podía hacer su propio cómic o fabricarse un disfraz de papel, hicieron las delicias de los fans. Más de 85.000 personas han pasado por esta celebración que, año tras año, se consolida como el segundo mejor salón de Europa. ■

GUSTAVO TORRALBA

Las colas para conseguir autógrafos pusieron a prueba la paciencia de más de un aficionado.

En el sitio más inesperado podía uno encontrarse con escenas tan entrañables como ésta.

SON GOKUH no perdió la oportunidad de hacerse una foto en compañía de nuestras azafatas.

VERÁS COMO LA ESPERA HA VALIDO LA PENA

DRAGON BALL GT
EL JUEGO DE ROL

Gokuh, Pan, Trunks, Vegeta... elige tu personaje favorito y lánzate a recorrer el Universo en busca de las 7 Bolas de Dragón. Enfréntate a los enemigos más poderosos y utiliza los ataques más increíbles para derrotarles...

Tras el éxito del Juego de Rol de Dragon Ball, llega esta nueva edición con todos los personajes de Dragon Ball GT. Con un sistema aún más sencillo y divertido que te proporcionará horas y horas de diversión. Elige tus cartas, forma un mazo de juego... ¡y sal a por las Bolas de Dragón!

CONTENIDO DEL JUEGO

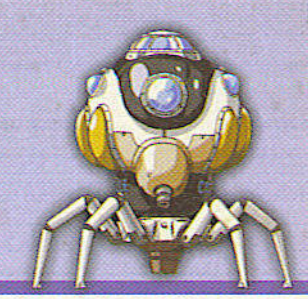
- Baraja de 60 cartas para jugador 1
- Baraja de 60 cartas para jugador 2
- Baraja de Suerte de 40 cartas
- Tablero de juego
- Dado de 6 caras
- 12 fichas de Dragon Ball
- 6 peones
- Reglamento del juego a color

¡YA A LA VENTA!

NORMA Editorial, S. A.
Fluvià, 89. 08019 - Barcelona
Tel.: 93 303 68 20. Fax: 93 303 68 31.







¡Para todos los gustos!

El boom en Japón de Dragon Ball ha generado cientos de objetos relacionados con Son Gokuh y compañía, los cuales abarcan una extensa gama, mucho más amplia de lo que pudiéramos imaginar. Objetos útiles y no tan útiles con la cara de Son Gokuh por todas partes se han fabricado desde el inicio de la serie de animación, allá por el año 1986, hasta nuestros días. De muchos ya hemos hablado en números anteriores, pero a título de curiosidad, ahora nos vamos a centrar sobre todo en el merchandising escolar y en otros complementos que sólo se pueden conseguir en el país del sol naciente.

Por Manuel Guerrero

SHITAJIKIS

Estas pequeñas láminas de 18x26 cm. que parecen mini-pósters, sirven en realidad para que al escribir no se marque la escritura en las demás hojas. La traducción aproximada de la palabra *shitajiki* podría ser "debajo del papel", y fueron dos compañías las que lanzaron dos líneas de *shitajikis* distintas: **Animetopia** y **Showa Note**. **Animetopia** ofrecía una calidad muy alta en las ilustraciones que utilizaba para estas láminas, mientras que **Showa Note** prefería un estilo de ilustración más infantil y en ocasiones las acompañaba de fichas como si fueran un juego de tablero. Entre estas dos marcas existen más de cien modelos diferentes, todos numerados en la parte de atrás marcando el mes y el año de aparición. Las ilustraciones de las *shitajikis* han seguido de forma cronológica el desarrollo de la serie, mostrando la evolución de las distintas etapas. Por desgracia, las *shitajikis* se editan solo en Japón, y no se pueden encontrar en nuestro país. ¡Supongo que no soy el único fan de la serie que espera a que una empresa española se anime a fabricarlas!





Pins, chapas, llaveros y todo lo que se puede colgar

Otro de los productos curiosos que podemos encontrar de **Dragon Ball** son los colgantes de todas clases para lucir en la ropa. Existen pins, chapas y llaveros de todas las épocas de **Dragon Ball**, siendo muy codiciados por los otakus debido a su gran calidad y a su atractiva línea. Estos pins y chapas no siempre llevan la cara de los personajes de la serie, sino que se centran más en los logotipos o las formas de algunos de los objetos de la serie de animación, tales como una chapa con el símbolo de la **Capsule Corporation**, de la **Red Ribbon**, o un llavero con la forma de una cápsula Hoi Poi. Pero también existen pins con la cara de **Son Gokuh** que debido a su excelente calidad son muy buscados, o aquellos que se han comercializado únicamente en las ferias de animación de la **Toei** para promocionar una película y de los cuales existen muy pocas unidades. Por último destacaremos los parches de ropa para las chaquetas o jerseys. ¿Quién no ha querido alguna vez tener la cazadora de **Trunks** con la insignia de Capsule Corp, o coserse el símbolo de **Son Gokuh**, "Kame"? Por si estáis interesados en España, hay llaveros de **DBGT** fabricados por **Chunichi Comics** y por **Belmy Trading** ■

Llavero Capsule Corp.

Llavero Gogeta

RAMIS



Le dedicamos un apartado especial a este producto, ya que ha sido uno de los más coleccionados por los aficionados japoneses. Las *ramis* son unas tarjetas plastificadas (cromos, para entendernos) coleccionables. La empresa japonesa que fabrica estas *ramis* es **Movic**, y ha sacado al mercado alrededor de 200 modelos diferentes con ilustraciones muy atractivas. La parte posterior también está dibujada en un único color y sigue el mismo sistema de numeración que las *shitajikis*, marcando el mes y el año en el que salieron al mercado. Por desgracia, las ramis no se comercializan en nuestro país, aunque un buen sucedáneo son los cromos editados por la casa **Panini**. ■

Lápices, bolígrafos, gomas y otros accesorios

Si hay objetos a los cuales se les puede sacar partido, se trata sin duda de estos pequeños accesorios que puedes utilizar, además de coleccionar. Si os decimos que un lápiz normal nos puede costar como mucho 75 ptas. y uno de **Son Gokuh** casi 200, lo primero que pensaréis es que estáis pagando la marca. No vais desencaminados, ya que todo este material escolar, por el mero hecho de llevar el logo o las caras de nuestros personajes preferidos, eleva su precio. Pero... ¡cómo se disfruta utilizándolo! Además, en la mayoría de ocasiones, por no decir siempre, son de una gran calidad, lo que demuestra que para los japoneses es importante la relación calidad-precio. Allí se pueden encontrar una gran gama de estos objetos: lápices, portaminas, bolígrafos de varios colores, gomas de todas las formas y tamaños, sacapuntas automáticos que al introducir el lápiz son afilados sin esfuerzo, libretas, blocs de notas, libretas de anillas, carpetas... En España, las postales y libretas han sido fabricadas por **Planeta DeAgostini**, y **Distribuidora Universal S.A.** ha puesto a la venta un útil maletín de material escolar totalmente decorado con motivos de **DB**. **Enri 2.000** también tiene en el mercado material de este tipo.



Postales

Lápices

Libreta

Goma de borrar

CARA a CARA

DEATHMATCH

SON GOKUH	RANMA SAOTOME
PERSONALIDAD	**PERSONALIDAD**
Sincero e ingenuo, siempre busca el aspecto positivo de las cosas e intenta ponerse constantemente a prueba enfrentándose a nuevos enemigos. Sus ganas de superación y entrenamiento están por encima de todo (incluso de su mujer e hijos). Por si eso fuera poco, es altruista y muy buen amigo.	Este muchacho es tan imprevisible como sorprendente. La desgracia de tener dos cuerpos y una mente le provocará muchos quebraderos de cabeza, con lo que tendrá que tener cuidado con lo que hace. Ser Ranma chica no será un regalo de los dioses, y más si vemos cómo el pesado de Kuno la persigue día sí y día no.
Puntuación: 90%	Puntuación: 70%
INTELIGENCIA	**INTELIGENCIA**
Si todo lo anterior podía ser comentado en un tono positivo, le toca el turno a su parte menos favorecida. Su capacidad mental para sumar 2+2 es bastante limitada (ni siquiera sabía su edad exacta), aunque en combate suele agudizarse, porque sólo piensa en cómo machacar al contrario.	Cabezota como el que más, Ranma poseerá la suficiente madurez mental como para escabullirse de los problemas cotidianos y enfrentarse a ellos con la ventaja suficiente. Lo único que le faltará será cierto tacto para tratar con las chicas, vista su relación con Akane.
Puntuación: 40%	Puntuación: 60%
HABILIDAD	**HABILIDAD**
Su fuerza física, unida a unas ganas locas por aprender nuevas técnicas, le llevan a ser un contrincante muy difícil para sus rivales. Siempre encuentra el punto débil de su enemigo y logra ponerlo nervioso.	Lo mismo que Gokuh, este practicante de artes marciales siempre estará innovando sus técnicas, puesto que sus "cómicos" rivales le harán la vida imposible. Transformado en chica, la picardía será su mejor arma así como una mayor rapidez de movimientos.
Puntuación: 80%	Puntuación: 80%
ESTÓMAGO	**ESTÓMAGO**
Gokuh es también conocido por su tremendo apetito, que más de una vez ha dado un susto al bolsillo de sus amigos cuando le han invitado a comer (y si no que se lo digan a Mutenroshi tras proponer una cena por el buen papel realizado por sus alumnos en el Tenkaichi Budôkai).	El ejercicio es gasto de energías, y eso se nota a la hora de comer. Ranma también estará entre los que más tragan, dejando a la pobre Kasumi la nevera vacía (aunque si lo comparamos con su padre "Panda", bueno, en fin...).
Puntuación: 90%	Puntuación: 70%
Total: 75%	**Total: 70%**

RYU

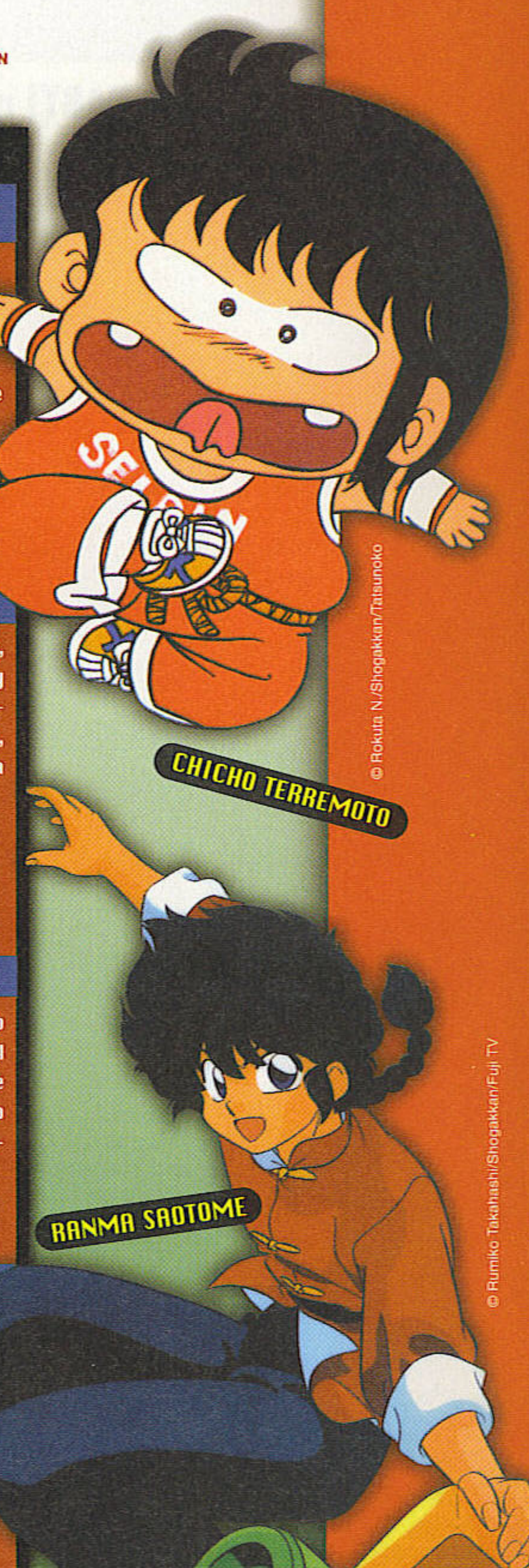
GOKUH

Anime Fighters

Hasta ahora, hemos comparado a personajes de la misma serie, malos y buenos, pero, ¿cuál sería el resultado si incluyéramos en esta sección a personajes de diferentes series y los enfrentáramos a nuestro héroe favorito? Veamos cómo le va... ¡Ánimo, GOKUH!

POR PEDRO VALLESPÍN

RYU	CHICHO TERREMOTO
PERSONALIDAD	**PERSONALIDAD**
Otro practicante más de artes marciales. Su parecido con GOKUH no es casual porque les une una misma afición: enfrentarse con los luchadores más fuertes del mundo. Y por ello, no dudará ni un instante en abandonarlo todo (otro igual) y seguir el camino trazado por el destino.	Increíble, el maestro de los maestros. Puede hacer de todo y encima, hacerlo bien. Este estudiante de secundaria posee un carácter tan arrollador que lo mismo es capaz de poner a su favor a todo el colegio como de levantarlo en su contra.
Puntuación: 70%	Puntuación: 90%
INTELIGENCIA	**INTELIGENCIA**
Esta vez, aquello de "muchos músculos y cerebro de mosquito" no es cierto del todo, sobre todo por su capacidad para escuchar consejos. Aun así, en más de una ocasión su ingenuidad le jugará malas pasadas.	En este apartado también sobresale, encontrando respuestas para todo y desarbolando cualquier estrategia enemiga. Es todo un "as" de la estrategia, que siempre tendrá una sorpresa guardada en la manga.
Puntuación: 50%	Puntuación: 60%
HABILIDAD	**HABILIDAD**
El esfuerzo y la capacidad de sacrificio son sus virtudes más acusadas, así como cierta facilidad para asimilar las técnicas del enemigo. Otra cualidad es su cabezonería para no darse nunca por vencido y levantarse cuando todo está perdido.	Su gusto por diferentes deportes, y el hecho de querer impresionar a su amor siendo el mejor de los mejores, le hará deambular de club en club. Baloncesto, ping pong, etc, no tendrán secretos para él, aunque en cuestión de lucha, el resto le da un buen baño.
Puntuación: 80%	Puntuación: 60%
ESTÓMAGO	**ESTÓMAGO**
Tiene un apetito insaciable, y en esto es igual a sus contrincantes. Es un peligro cuando se le invita a comer a algún sitio, así que sigue nuestro consejo y no le invites si no quieres quedarte a lavar los platos. Avisado quedas.	Es todo un paradigma de los sibaritas y siempre tiene un momento para dedicarlo a degustar un buen bistec. Su hambre suele ser inversamente proporcional a su tamaño, sorprendiendo lo que puede llegar a comer en pocos minutos.
Puntuación: 80%	Puntuación: 70%
Total: 70%	**Total: 70%**



capítulo 33

¡ATENTO BABY! ¡¡EL NUEVO OOB ATACA CON SU RAYO DE LUZ!!

(Kurae Baby!! Shinsei Oob hissatsu kousen!!)

El cruel sistema escogido por **Roh Kaioh Shin** para conseguir que a **Gokuh** le vuelva a crecer la cola se las trae, sobre todo por lo doloroso que debe de ser que le apliquen a uno unas gigantescas tenazas en la rabadilla.

Gokuh, que ya está harto de los dolores y estirones, se escapa un instante de las pinzas para averiguar a través de la bola qué demonios ocurre en la Tierra. El saiyan está impresionado ante el nuevo y terrible poder del que hace gala **Oob**, lo que le hace animarse y pedir que se den prisa en hacerle crecer de una vez la maldita cola.

Para acelerar el proceso, **Sugoro** se convierte en una soga para atar a **Gokuh** en el sitio y conseguir que el proceso sea más efectivo. Más dolor para el pobre chaval...

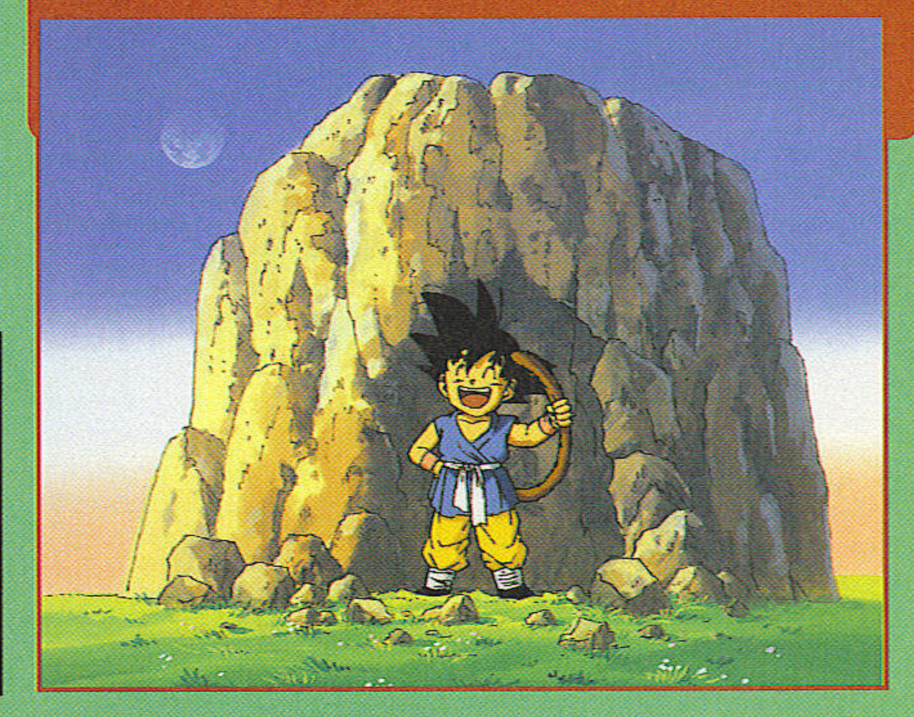
Baby, desafiado por **Oob**, indica a los demás que se quiten de enmedio mientras **Oob** comienza a acumular una considerable cantidad de energía. La lucha comienza y **Baby** se lleva la primera sorpresa: al estar fusionado con **Boo**, la fuerza de **Oob** es ahora muy superior. **Baby** recibe una buena tanda de puñetazos y cae, hecho que aprovecha **Oob** para intentar transformar a **Vegeta Baby** en chocolate, pero éste lo esquiva y son los peatones los que quedan transformados. **Oob**, desesperado, se disculpa y promete a la gente devolverles a su estado normal.

Haciendo gala de una técnica impecable, **Oob** lanza un tornado de rayos de energía hacia **Vegeta Baby**, que responde a duras penas.

En el planeta de **Roh Kaioh Shin**, **Gokuh** dice a los "estiradores" que paren un momento porque tiene una idea mejor para hacer salir la maldita cola de una vez. Se trata de atar a los que sujetan la pinza a una roca, y, con la cola bien sujeta, **Gokuh** libera su energía y se pone a andar con gran esfuerzo. La cola va saliendo poco a poco, y cuando ya está toda fuera, **Roh Kaioh Shin**, exhausto, suelta a **Gokuh**, que sale disparado hacia una roca muy dispuesto a abrirla con su cabezota. Finalmente, y usando unos prismáticos, **Roh Kaioh Shin** anuncia que **Gokuh** ya tiene cola y que la operación de "estiramiento" ha sido todo un éxito.

Mientras, la lucha entre **Oob** y **Vegeta Baby** es cada vez menos favorable para el tsufur, pero éste no ceja en su empeño. Uno de los rayos chocolateros de **Oob** se ha vuelto contra él mismo: le alcanza de lleno y podemos ver cómo su cuerpo comienza a cambiar. Mientras tanto,

La echabais de menos, ¿verdad? Pues démosle la bienvenida a la cola de Son Gokuh, ya que gracias a ella las cosas van a cambiar radicalmente.

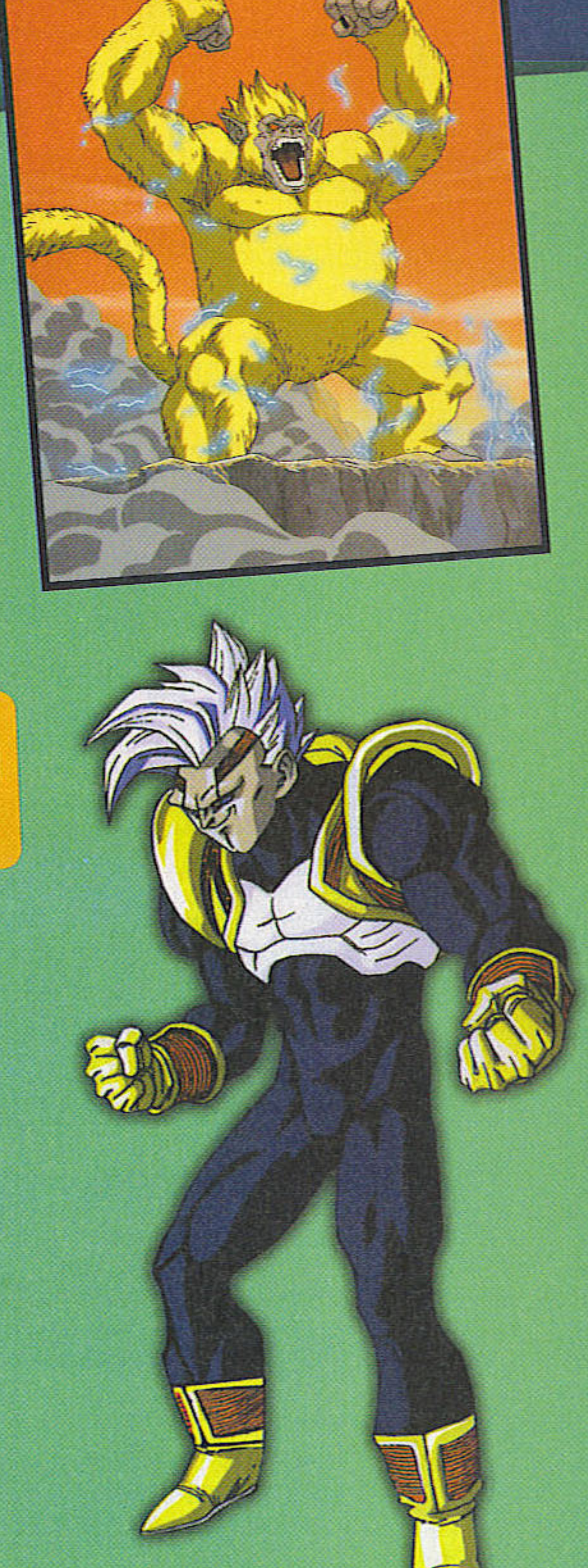


A DESTACAR

- La espectacular transformación de Gokuh en ohzaru, y encima con el cabello dorado tan característico de los super saiyans.
- Entrañable la actuación de Oob, sobre todo cuando pretende vencer a Baby con el poder de Boo de ir convirtiendo a la gente en chocolate. Los hay ingenuos.



Empieza la montaña rusa. Esta transformación de Son Gokuh va a dar pie a la cadena de acontecimientos más esperada por todos. Miradlo bien, porque a partir de ahora nada será igual.



Gokuh y **Roh Kaioh Shin** se han teleportado hasta Plant y están intentando localizar a **Oob**, que transformado en chocolate, cae al suelo y se convierte en la merienda de **Baby**. **Gokuh** aparece volando, furioso por no haber llegado a tiempo para salvar a su amigo. **Vegeta Baby**, desafiante, lanza sus bravatas de costumbre.

Tras el consabido intercambio de amenazas y chulerías, **Gokuh** muestra su cola, confiado de que marcará la diferencia. Por supuesto, **Baby** no está impresionado. Tampoco lo está cuando **Gokuh** se convierte en super saiyan 3, y mucho menos cuando no consigue estar a su altura. Vamos, eso me parece a mí, ya que coger a **Gokuh** de la cola y machacarlo en el suelo hasta que se desmaya no es forma de demostrar que uno está muy impresionado.

Efectivamente, **Gokuh** está derrotado, y se maldice por no ser lo suficientemente fuerte. **Roh Kaioh Shin** y **Kaioh Shin** no aciertan a decir qué demonios ha salido mal y por qué **Gokuh** no es más fuerte que antes. **Gokuh** se gira hacia la Tierra, que está en el cielo y que hace las veces de la luna de Plant, redonda y llena como la antigua luna de la Tierra mucho tiempo antes, cuando **Mutenroshi** no había tenido que destrozarla para revertir la transformación de **Gokuh** en la final del Torneo de Artes Marciales.

La cola de **Gokuh** empieza a moverse, su corazón se acelera y sus músculos se hinchan. Está comenzando a transformarse en ohzaru, reaccionando a la luz de la Tierra llena como es normal en la naturaleza de los saiyans con cola. Para más inri, la transformación se complementa con el estado de super saiyan 3, con lo que el aspecto del ohzaru es amarillo. Utilizando la memoria de **Vegeta**, **Baby** averigua qué demonios ha pasado y cómo el cuerpo de los saiyans cambia con la luz procedente de los satélites de un planeta en cuestión.

La nueva transformación de **Gokuh** es lo suficientemente espectacular como para que **Vegeta Baby** empiece a estar un poco inquieto. Pero, ¿podrá **Gokuh** hacer frente a un adversario como **Vegeta Baby** con la mini inteligencia de un gorila salvaje del tamaño de un edificio? ■

Luis Alís

Valoración

• De nuevo se hace un inteligente uso de la mitología y el trasfondo científico creado por Toriyama. Fabulosa la idea de que al ver la Tierra desde Plant, como si fuera una luna, Gokuh debe transformarse en ohzaru. La animación del episodio, dirigida por Naogi Yamamuro, es todo un derroche de técnica y calidad.



capítulo 34

¿FRACASA LA TRANSFORMACIÓN? ¡¡GOKUH EL SUPER SAIYAN ESTÁ DESCONTROLADO!!
(Henshin Shippai!? Gokuh no Oozaru Oo Abare!!)

Tras ser derrotado por **Vegeta Baby**, **Gokuh** cae bajo la influencia de la luz de la Tierra, y ya conocéis el efecto de esa peligrosa combinación: saiyan + luna llena (Tierra llena en este caso) = mono gigante, o lo que es lo mismo, desastre total.



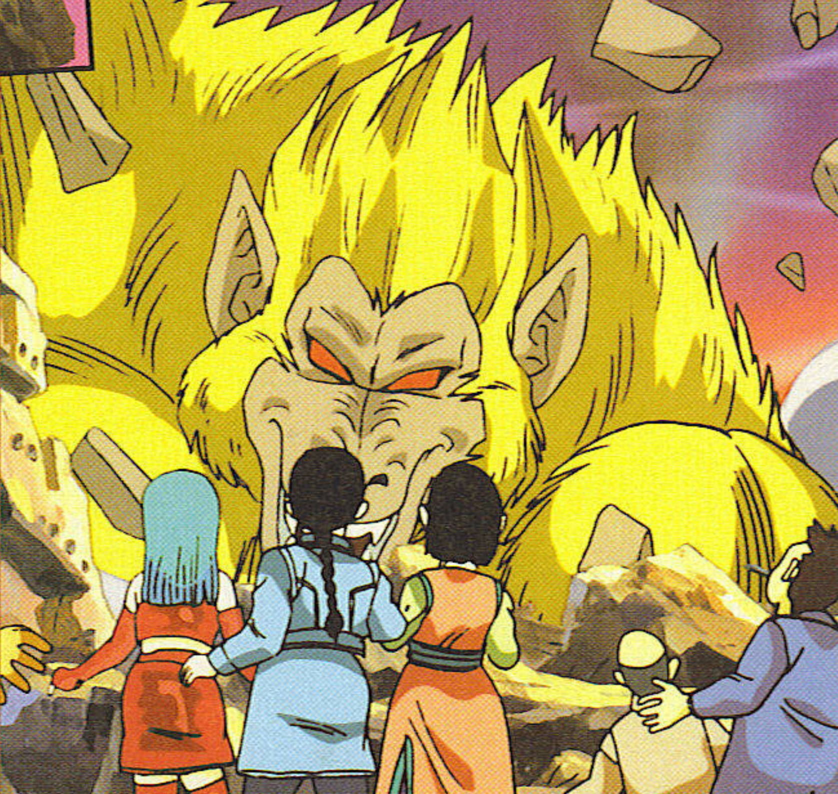
En su forma de ohzaru (y super saiyan, con su característico pelo amarillo y todo), **Gokuh** hace rememorar a **Vegeta Baby** la ocasión en que los saiyans arrasaron **Plant**, su planeta natal, aprovechando los ciclos lunares para ser invencibles y, desde ahí, campar a sus anchas por los miles de planetas que conquistaron.

A pesar de la inicial y comprensible reticencia del tsufur, **Vegeta Baby** y **Gokuh**, el super ohzaru, comienzan a luchar de forma cruenta, y desde el principio es evidente que la ventaja es para **Gokuh**, que arrea unos manotazos de alivio al pobre tsufur.

Lo imposible hecho realidad: Un poderoso ohzaru super saiyan transformado por los rayos terrestres.

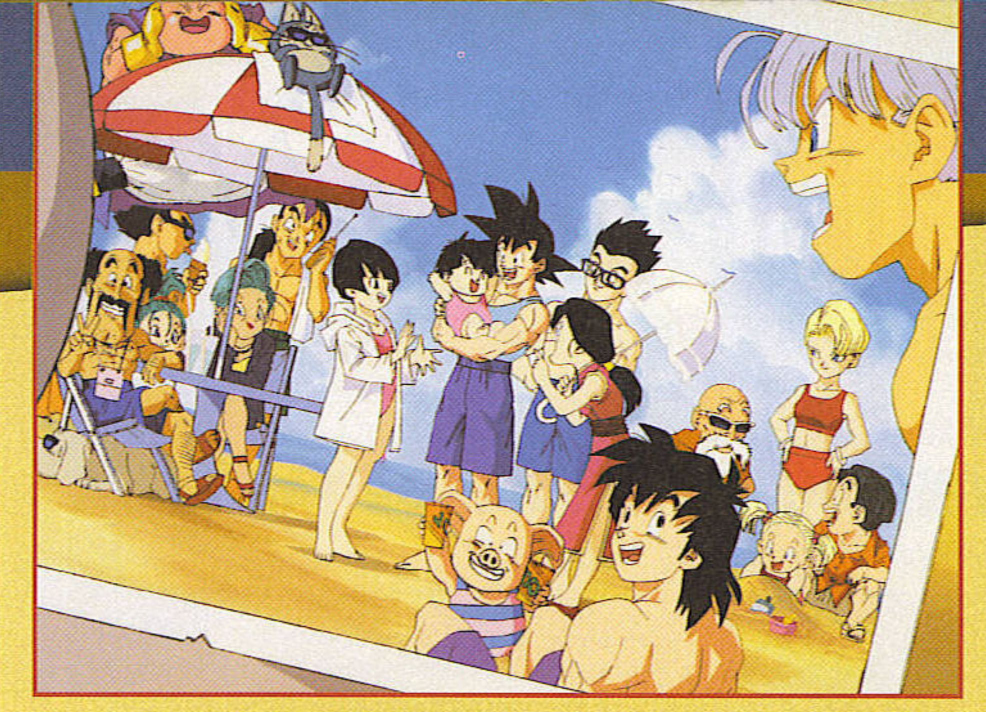
Pan y **Mr. Satan** están buscando ansiosamente a **Gokuh** y a su contrincante, y los encuentran por el humo y los escombros que los terribles luchadores van dejando tras de sí. La pelea está llegando a las zonas pobladas, donde los destrozos están empezando a causar daños a la gente que quedaba en la Tierra, que empieza a huir despavorida. Entre ellos se encuentran **Chichi** y **Videl**, que entre el gentío pueden ver cómo **Vegeta Baby** y **Gokuh**, en su estado de chimpancé rubio, se muelen a palos.

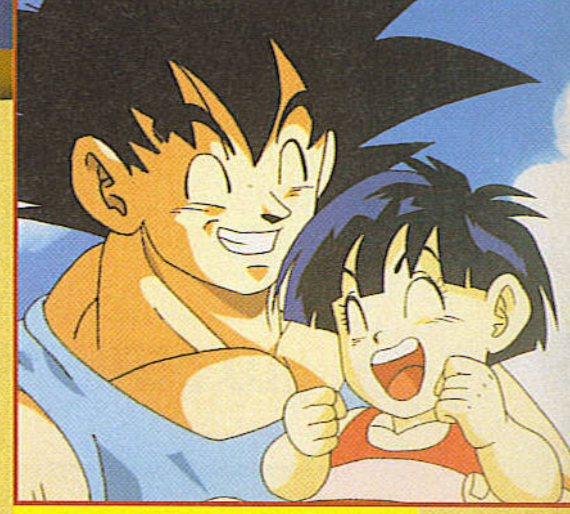
En el planeta de **Roh Kaioh Shin**, éste y Kaioh Shin (que quedó fusionado con **Kibito** en los últimos episodios de **Dragon Ball Z**, como recordaréis) están preocupados por los



A DESTACAR

- Fantástica reproducción del folklore japonés en cuanto a monstruos gigantes descontrolados se refiere. La escena en la que **Gokuh**, en su forma de ohzaru, lo destroza todo, es un claro homenaje a las mejores películas de **Godzilla**.
- Los manotazos que suelta **Gokuh** en su forma de mono gigante son tan legendarios como los que daba **Bud Spencer** en sus películas caspa. ¡Plass!
- La escena en la que **Gokuh** sorbe una lágrima de su nieta para poder transformarse tiene un punto entre sentimentaloide y ridículo que hace mucha gracia.





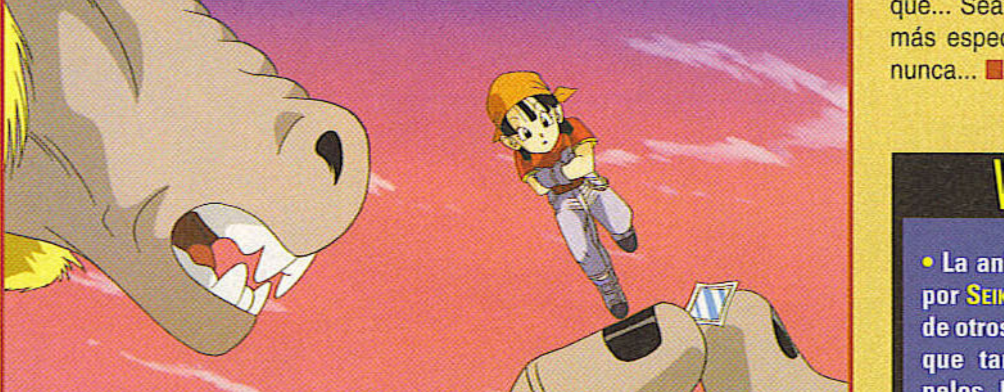
No hay nada como la familia para hacer entrar en razón a un ohzaru desbocado. Por eso PAN siempre lleva esta foto encima..

destrozos y el daño que pueda causar **Gokuh** a la gente, ya que en su estado igual le da pisar suelo que personas (entre ellas su mujer). Se ha convertido en una especie de **Godzilla** que se lo carga todo sin miramientos.
Para detenerle, **Kibito** sugiere cortarle la cola, y para la ocasión, **Sugoro** ya se ha convertido en unas tijeras de considerables dimensiones. Pero a **Roh Kaioh Shin** no le parece apropiado, ya que **Gokuh** perdería su ventaja ante **Baby**.

Gokuh ha derrotado a **Baby**, que ha huido a una guarida en la que también se encuenta **Bulma**. Nuestro ohzaru favorito sigue armándola a base de bien: lo destroza todo, arranca montañas, produce erupciones volcánicas... un encanto de chico. Pero en su máximo apogeo destructivo, se detiene misteriosamente. La Tierra llena sigue brillando en el cielo, y **Gokuh** se vuelve a fijar en ella. Abandona sus prácticas destructivas y, subido a un picacho rocoso, comienza a gemir y a hacer aspavientos, como si quisiera volver a casa.

Pan, entristecida por ver a su abuelo en tan deplorable estado, vuela hacia él e intenta convencerle para que vuelva con ellos y deje de hacer el brutote. Ante tal petición, **Gokuh** contesta con un manotazo cafre que envía a **Pan** a hacer gárgaras. La pobre chica, entristecida y acurrucada en un rincón, recuerda cómo su abuelo la animaba en los campeonatos de artes marciales cuando ella no levantaba ni un palmo del suelo pero derribaba a gigantones de cuatrocientos kilos.
Emocionada por este hermoso recuerdo, vuelve a ponerse a la vista del sobredimensionado gorila y le enseña el kimono que ella lucía en tales ocasiones, llorando a lágrima viva. Otro manotazo es lo que la pobre chica se lleva en recompensa, pero a causa del golpe, una foto sale flotando de entre sus ropas, y **Gokuh** la recoge entre sus dedazos, observándola detenidamente. Resulta ser de una reunión familiar en la playa, en la que todos estaban muy unidos y alegres. **Pan** comienza a hablarle cariñosamente, lo que poco a poco va ablandando al gigantón. Al ver la foto y a su nieta llorando, **Gokuh** empieza a reaccionar poco a poco. Sorprendentemente, su cuerpo comienza a transformarse de nuevo, aunque esta vez, nadie sabe en qué... Sea lo que sea, va a ser de lo más espectacular que se haya visto nunca...

LUIS ALÍS



Valoración

• La animación de este episodio, dirigida por SEIKO UCHIYAMA, no alcanza los niveles de otros episodios de la serie, pero vamos, que tampoco está para tirarse de los pelos. El episodio es entretenido, y aunque sólo se trate de un prólogo del espectacular capítulo que le sigue, tiene momentos brillantes.

ENCICLOPEDIA GT
GUÍA DE EPISODIOS



capítulo 35

¡¡LO DEFINITIVO!! ¡¡GOKUH EN SUPER SAIYAN 4!!
(Saikyo!! Gokuh ga Super Saiyajin 4 ni)

El cuerpo de **Gokuh** empieza a desprender una serie de extrañas energías. **Pan** está sorprendida y asustada por la transformación que está sufriendo su abuelo. Poco a poco, entre el humo, comienza a dibujarse una silueta de forma humana. Cuando la neblina se dispersa, aparece un **Gokuh** radiante como nunca se había visto antes: el super saiyan 4.

Seguramente todos lo conoceréis: el característico pelo amarillo de los super saiyans ha desaparecido, sustituido por un cabello negro y puntiagudo, además de hacer gala de un bonito pelaje rosa y una vistosa sombra de ojos carmesí.
Pan se muestra un poco temerosa al verle, pero cuando su abuelo le sonríe, se tranquiliza: todo vuelve a ir bien.
Roh Kaioh Shin se regocija en su planeta de que **Gokuh** haya podido finalmente alcanzar el cuarto nivel de poder, al contrario que **Kaioh Shin**, que se tira de los pelos al ver que el saiyan no recuerda nada de todos los destrozos que ha organizado en su estado de ohzaru.

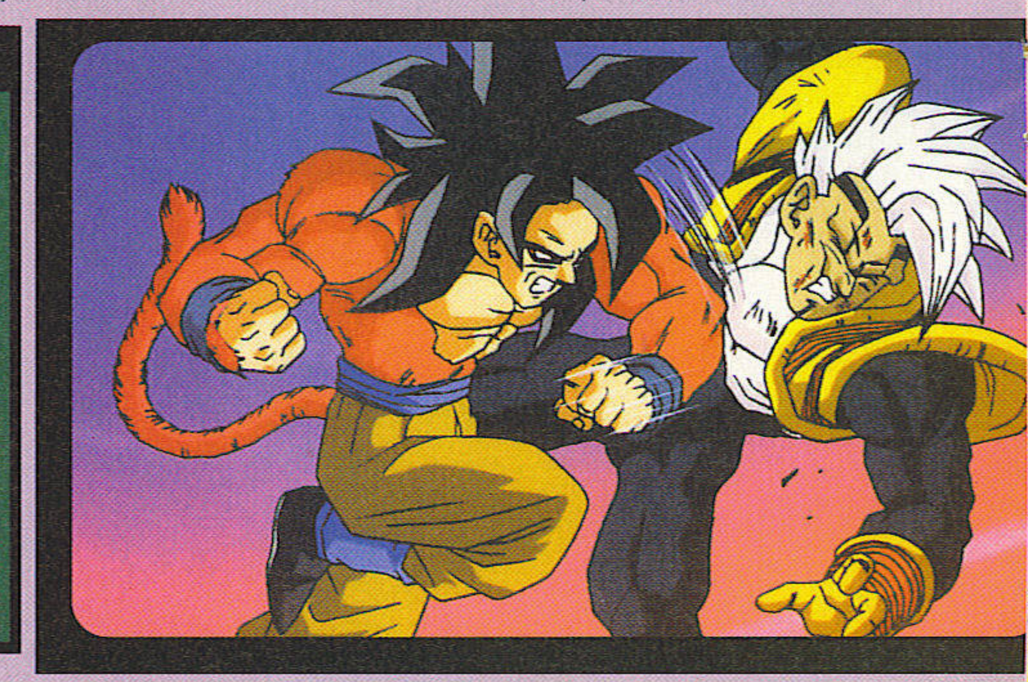
Gokuh, con su nuevo y llamativo aspecto, empieza a buscar entre las ruinas a **Vegeta Baby**, que se encuentra presenciando la escena desde una torreta en la que se había escondido y en la que también se encuentra **Bulma**, que sigue bajo su control.
Gokuh llega a lo grande, abriendo un boquete en la pared, y al ver a **Bulma**, grita su nombre intentando que reaccione. Es inútil: **Bulma** es fiel devota de los deseos de su amo **Baby**, que tuerce la boca con una media sonrisa. **Gokuh**, enfadado al ver a su amiga bajo control, dice a **Baby** que no le perdonará tamaña afrenta. Para chulo, él.

Tras ponerse un poco farrucos, como mandan los cánones, retoman la batalla, y pronto queda claro que **Vegeta Baby** no tiene nada que hacer frente a la velocidad y fuerza de **Gokuh**, que sobrepasan con mucho las del tsufur. **Gokuh** lleva las de ganar, y los espectadores que ven la lucha desde el planeta de **Roh Kaioh Shin** lo celebran, en especial **Sugoro** y su hijo, que ya son como de la familia.

Vegeta Baby empieza a reaccionar, y se dedica a golpear a **Gokuh** en la cara. Éste, lejos de intentar esquivar los golpes, se los traga todos sólo para demostrar que es el más fuerte y el más machote. Acto seguido, suelta una bravuconada de las suyas, burlándose de **Vegeta Baby**.
Éste no lo puede soportar y, rabioso, contraataca con furia, desequilibrando finalmente a **Gokuh** y lanzándole una de sus *death balls*. **Gokuh**, más chulo que nunca, no se mueve ni un

A DESTACAR

- Lo mejor de todo el episodio, por lo novedoso, es el aspecto de Gokuh en su estado de super saiyan 4. Ya sabéis que ha habido una viva polémica acerca de los que tachaban de ridículo de su aspecto frente a los que veían en él un espectacular acierto. Vosotros decidiréis.
- Atención chicas: en el momento de transformación en super saiyan 4 hay unas interesantes imágenes en las que a Gokuh se le puede ver el culete.
- Las imágenes de las batallas entre Gokuh y Vegeta Baby son realmente espectaculares. Gráficamente están entre lo mejorcito que ha dado la serie últimamente.



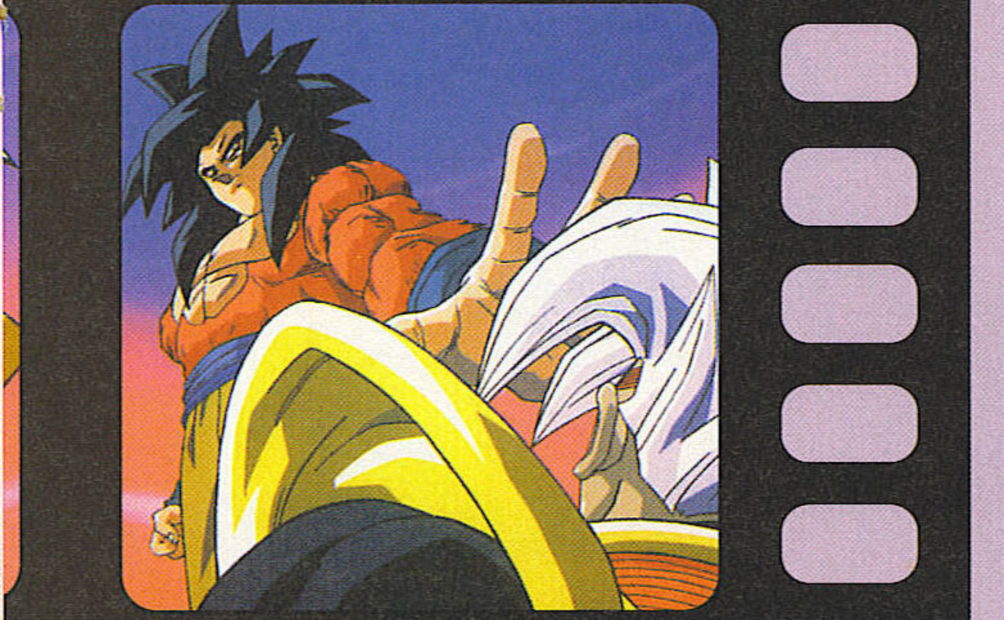
¡Por fin! Son Gokuh en 4º nivel frente al terrible Ohzaru Baby. El choque de titanes no se va a hacer esperar.

paso cuando el proyectil de energía se le acerca. Una gran explosión llena de humo y cascotes el lugar, para mostrar, al disiparse, a **Gokuh** completamente intacto rodeado por la destrucción resultante del bolazo.

Vegeta Baby no da crédito a lo que ve. En ese momento, **Gokuh** se enfada definitivamente y comienza a propinar jarabe de palo al pobre tsufur. Definitivamente, en su estado de super saiyan 4, **Gokuh** es intocable para **Baby**, que no acierta siquiera a acertar dónde se encuentra en cada momento. Desesperado, intenta un ataque a traición por la espalda, pero ni siquiera esto puede sorprender al todopoderoso **Gokuh**.

Sin embargo, el genio de **Bulma** (que sigue intacto a pesar de que se encuentra bajo la influencia del malvado tsufur) será lo que desequilibre la balanza que hasta ahora se decantaba a favor de **Gokuh**. **Bulma**, al ver cómo **Gokuh** se transformaba bajo el influjo de los rayos terrestres, ha ideado una maquinaria compuesta de unas antenas especiales que producen un brillo similar al de la luna llena. Estas ondas y los brillos resultantes consiguen activar el proceso de transformación en el cuerpo de **Vegeta**, y debido a la naturaleza artificial de este resplandor, **Vegeta Baby** consigue transformarse en super gorila sin tener la cola desarrollada ni nada parecido. Así ocurre, y **Vegeta Baby** empieza a transformarse en un mono enorme y amarillo. **Ohzaru Baby** es mucho más poderoso que su versión humana, y esto se traduce en que **Gokuh** comienza a recibir mamporros, a pesar de estar en su estado de super saiyan 4. ■

Luis Alís



Valoración

• Un chorro de calidad gráfica en forma de una deslumbrante y espectacular animación de Naogi Yamamuro hacen de éste un episodio realmente atractivo. Estamos en un momento de la serie muy interesante, con una transformación espectacular tras otra. La cosa está que arde.



ENCICLOPEDIA GT



GUÍA DE EPISODIOS



capítulo 36

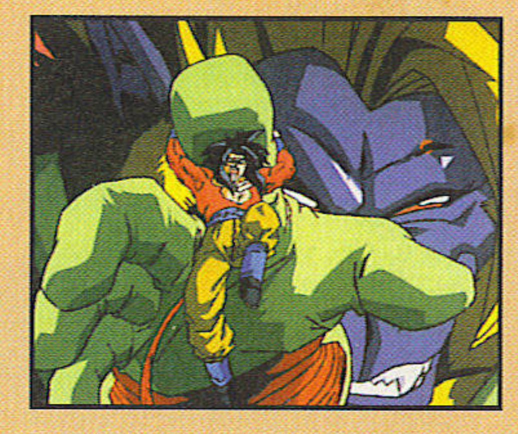
¡¿UN NUEVO MONSTRUO?! EL MALVADO OHZARU BABY

(Fujimi no Kaibutsu?! Kyouaku Oozaru Baby)

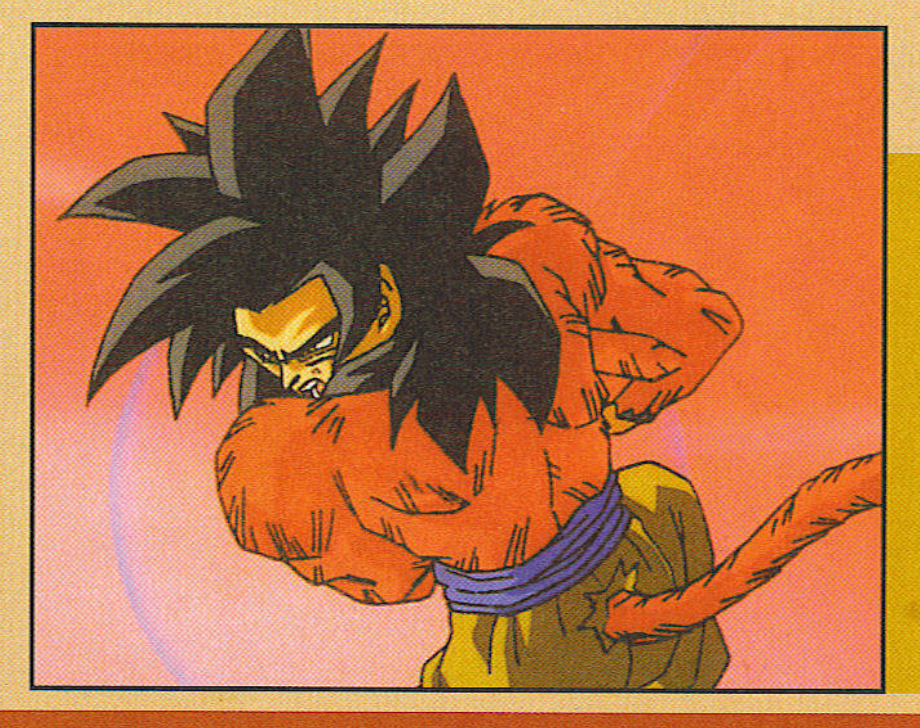
En su nueva forma de **Ohzaru Baby**, el tsufur tiene nuevas habilidades, como lanzar chorros de fuego mortalmente abrasadores. Posiblemente, técnicas exclusivas resultantes de haber sido transformado gracias al invento de **Bulma**. Sin embargo, parece que el tsufur está descontrolado y lo destroza todo a su paso. **Bulma**, en una sala de control, está boquiabierta al ver lo que le está ocurriendo a su planeta, y sale al exterior de la torre para llamar a gritos a **Baby**, que está ocupado montando su espectáculo de fuego y destrucción.

Pan y **Mr. Satan** están intentando ponerse a salvo, mientras **Ohzaru Baby** llega a donde están ellos. Para defender a **Mr. Satan**, **Pan** tiene que cogerle en volandas e intenta hacer mella en el gigantón con un rayo de energía que, evidentemente, deja a **Ohzaru Baby** ileso. Justo cuando el mono amarillo está a punto de volatilizar a la nieta de **Son Gokuh**, éste aparece por detrás más chulo que un ocho, le da unos golpecitos en el hombro y le recuerda quién es su enemigo y que se deje de niñas y abuelos. La lucha prosigue, y parece que la inteligencia de **Son Gokuh** en su cuarto estado de poder es insuperable por mucho que **Vegeta Baby** se transforme en ohzaru. **Gokuh** aprovecha un momento de pausa para explicar a **Pan** y a **Mr. Satan** que **Vegeta Baby** tiene ahora más fuerza, pero que al tener la mentalidad de un mono no puede hacer frente a un adversario como él.

Además, el bueno de **Gokuh** dice que en su nueva transformación no hay nada que no pueda hacer, así que pretende teleportarse a sí mismo y a **Ohzaru Baby** al planeta de **Roh Kaioh Shin** para terminar allí la pelea, pero un ataque del King Kong amarillo impide finalizar el proceso.



Pero lo más sorprendente no es el ataque, lo que de verdad pone los pelos de punta a nuestros amigos es que el mono ha hablado.
Ante un boquiabierto **Son Gokuh**, **Baby** anuncia que, de mentalidad de mono, nada. El que se ha transformado en gorila es el cuerpo de **Vegeta**, y él sigue teniendo el control de dicho cuerpo como hace con cualquier ser vivo. Además, antes se estaba cargando su planeta por puro



A DESTACAR

- Clase de biología tsufur: nos engañan a todos con la charada de que BABY se había convertido en un mono sin inteligencia, cuando desde el principio de la serie ha mostrado su capacidad para poseer el cuerpo de cualquier ser vivo manteniendo intacta su personalidad.
- En la tierra dominada por VEGETA BABY, aparecen imágenes de él al más puro estilo dictador. Súper macabro.



Con la Tierra como telón de fondo, Son Gokuh en 4º nivel se prepara para eliminar a Ohzaru Baby. El saiyan nunca había sido tan poderoso, ni su enemigo tan implacable.

vicio destructor.

Con estas impagables bravuconadas, **Gokuh** super saiyan 4 y **Ohzaru Baby** continúan su espiral de violencia. Ahora, **Vegeta Baby** chulea de ser mucho más fuerte que antes, y con la misma inteligencia.

Mientras todo esto ocurre, en el planeta de **Roh Kaioh Shin** todos intentan averiguar el resultado de la batalla. **Gokuh** no se arredra y reacciona, dejando a **Ohzaru Baby** medio frito. Está visto que **Gokuh** sigue siendo superior. Esto hace que **Baby** se ponga rojo de ira y haga uso de su as en la manga: la *death ball*.

Gokuh no se inmuta ante el ataque de **Baby** y lo levanta en vilo como si el terrible mono no pesase nada. A continuación lo lanza, pegándole un batacazo de considerables dimensiones. Esto aumenta en gran medida el nivel de colesterol de **Ohzaru Baby**, que lanza rabioso unos rayos que **Gokuh** esquiva sin problemas.

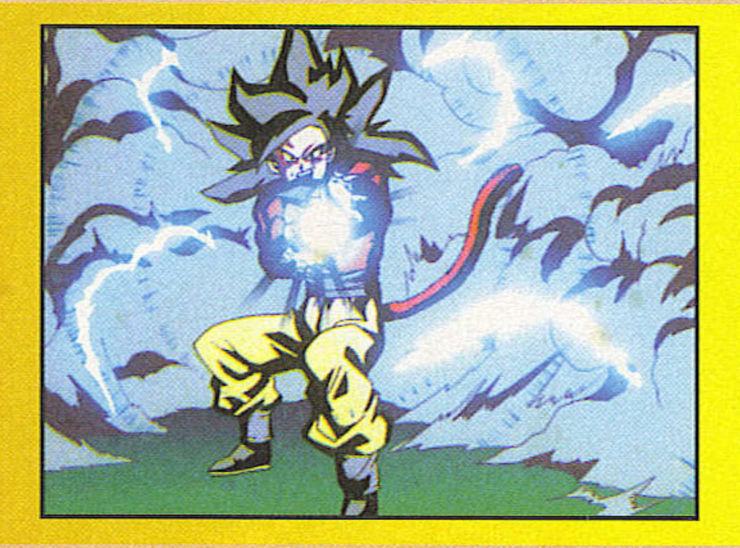
La lucha está causando graves destrozos en la ciudad, y **Videl** y **Chichi** huyen sin control entre la muchedumbre. **Ohzaru Baby** las localiza y les lanza un rayo sólo para vengarse de **Gokuh**, a pesar de que ahora le son fieles. No logra nada, ya que el saiyan corre raudo a salvar a su esposa y a su nuera y las deja a buen recaudo con **Mr. Satan** y **Pan**.

Henchido de rabia, **Ohzaru Baby** lanza un rayo hacia la Tierra que **Gokuh** no logra interceptar con su *kame hame ha*. Cuando el rayo impacta en el planeta, las víctimas se cuentan por miles, entre ellos los componentes de una familia que conocemos muy bien: **Klilyn**, su esposa **A-18** y su hija **Marron**.

Furioso por la ejecución de tantos inocentes, **Gokuh** anuncia que va a lanzar una versión potenciada de su *kame hame ha*, y un terrible chorro de energía brota de sus manos hacia el villano. Sin embargo, éste resiste tranquilamente, y afirma ser inmortal gracias a los poderes obtenidos con la máquina de **Bulma**. Es ahora el turno de **Baby**, que proyecta un poderoso rayo que se dirige de nuevo hacia la Tierra. **Gokuh** se interpone en la trayectoria, y cuando el humo se disipa, **Gokuh** aparece derribado en el suelo.

Ohzaru Baby parece salir triunfador: todos los saiyans están derrotados y **Bulma** está como loca con las hazañas de su amo. Esta vez la cosa está peliaguda para nuestros amigos... ■

LUIS ALÍS



Valoración

• Un episodio bien cargadito de emoción, con muchos intercambios y altibajos en los que nunca se acaba de saber quién es el que gana y quién el que pierde en la violenta batalla de los dos superseres. La calidad de la animación de Shou Koizumi acompaña.

capítulo 37

¡¡INCREÍBLE!! EL K.O. DOBLE DE GOKUH Y VEGETA

(Souzetsu! Baby to Gokuh Double KO!!)

En el planeta de **Roh Kaioh Shin** aumenta la preocupación ante el aspecto tan negro que está tomando la situación. Todos pueden ver en la bola de cristal que les sirve de televisor cómo en el nuevo Plant todos jalean a **Ohzaru Baby** para que destruya a **Son Gokuh**. "Muerte al saiyan", dicen los muy cafres, manifestándose por las calles.

Ohzaru Baby está pletórico, y dispuesto a rematar de una vez por todas a **Son Gokuh**, pero en el último momento cae como malherido. Parece ser que uno de los ataques de **Gokuh** sí que ha llegado a hacerle efecto. **Ohzaru Baby** cae de rodillas y al final se desmaya junto al cuerpo inconsciente de **Son Gokuh**, todavía en su estado de super saiyan 4. Es un doble K.O. en toda la regla.



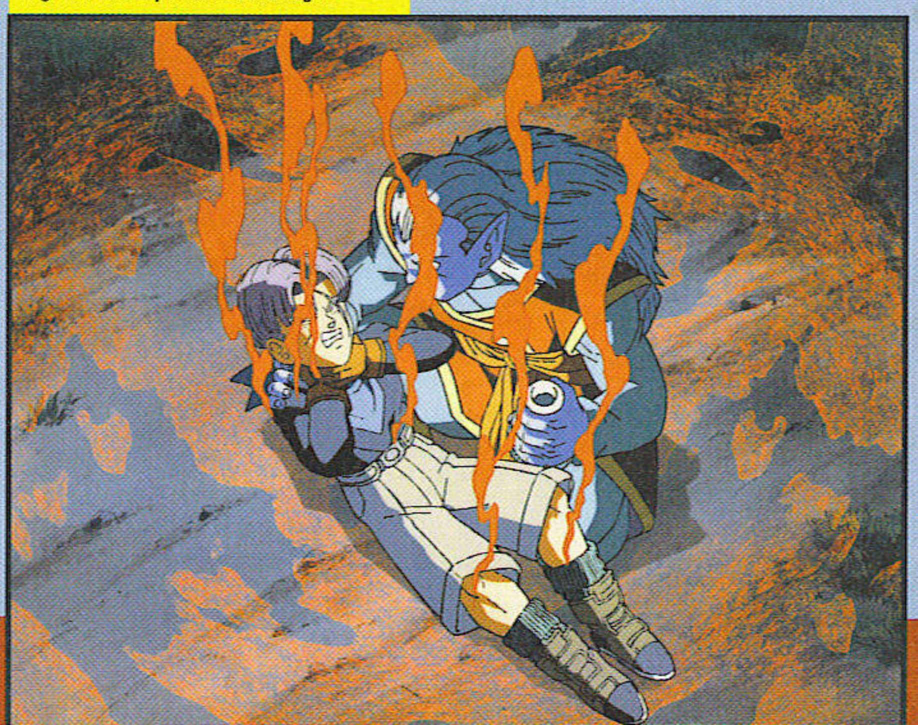


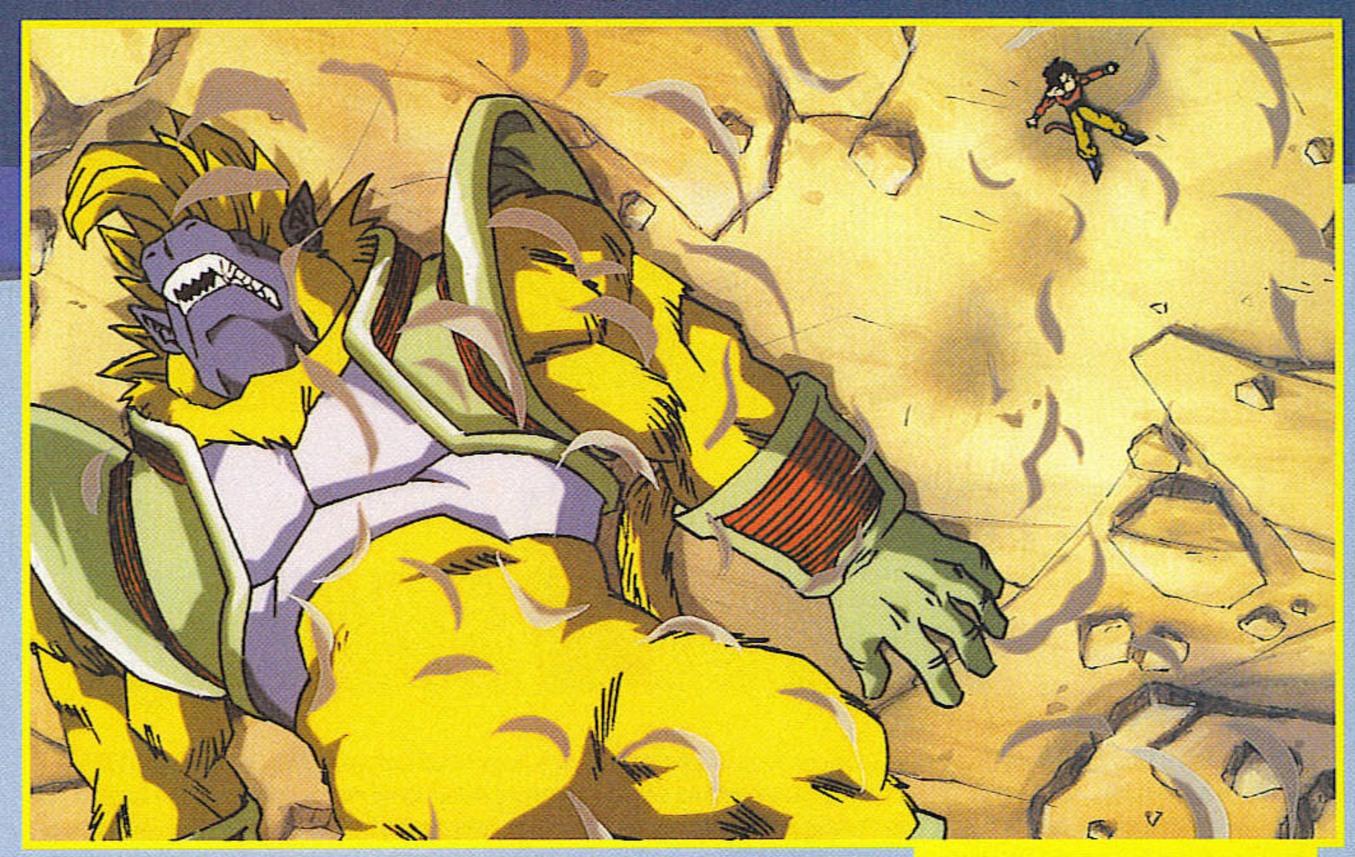
Ahora es el momento de intentar nivelar la diferencia: **Roh Kaioh Shin** encarga a **Kaioh Shin** que se dirija a la Tierra para ayudar a los saiyans. El ingenuo de **Kaioh Shin** cree que **Roh Kaioh Shin** desea que resucite a **Gokuh** con su poder, pero éste le informa de que no tiene poder para devolver al cuerpo de **Gokuh** super saiyan 4 la energía necesaria. Lo que debe hacer es ir al palacio de **Dios** y encontrar un agua mágica que allí existe y que puede devolver la consciencia a aquellos que hayan sido poseídos por la semilla de **Baby**. Acto seguido, debe encontrar a **Trunks** y a los demás saiyans y devolverles a la normalidad.

A DESTACAR

- El genio tecnológico de Bulma sobresale por encima de los poderes intergalácticos de cualquier bicharraco hipermusculoso: un aparato inventado por ella es capaz de devolver la fuerza a un ser como Vegeta Baby en su estado de supermono.
- La escena de Kaioh Shin perseguido por Dende y Mr. Popo es denigrante: ¿acaso no es mil veces más poderoso que ellos dos juntos? ¿Olvidan acaso que fue un destacado luchador del campeonato de artes marciales?
- Las manifestaciones callejeras en el nuevo Plant y los grupos de linchamiento sedientos de sangre que piden la muerte de un enemigo derrotado son espeluznantes. Terror psicológico puro.

Kaioh Shin da de beber el agua mágica a Trunks, lo que causa al hijo de Vegeta algunos retortijones de estómago.





Arriba: **Ohzaru Baby y Gokuh yacen en el suelo, víctimas del doble K.O.** *Abajo*: **Ohzaru Baby luce su look Elvis Presley.**

Al llegar al palacio de **Dios**, **Kaioh Shin** recuerda súbitamente que tanto **Dende** como **Mr. Popo** (que está barriendo el patio como si nada) también están controlados por **Baby**, por lo que tendrá que buscar el agua por sí mismo y sin que ellos lo detecten. Para colmo, la habitación donde se guarda el agua mágica está llena de cántaros iguales, por lo que **Kaioh Shin** ha de ir de uno en uno probando todos los líquidos.
Justo en ese momento, es descubierto por **Dende** y **Mr. Popo**, que intentan detenerle. Huyendo, **Kaioh Shin** les va lanzando todo lo que encuentra, hasta que por casualidad les lanza un chorro del agua mágica que estaba buscando. Tras devolver a **Dende** y a **Mr. Popo** a la normalidad, **Kaioh Shin** busca a **Trunks** y le da a beber del agua mágica, con lo que **Trunks** despierta y se pone en marcha.

Mientras, tanto **Ohzaru Baby** como **Son Gokuh** super saiyan 4 se mantienen fuera de combate. **Bulma** está seminconsciente entre los escombros, y decidida a ayudar a su amo, se levanta pesadamente y vuelve a poner su genio en marcha: conecta de nuevo las antenas que produjeron el brillo lunar artificial y las enfoca hacia el desmayado cuerpo de **Ohzaru Baby**. Al parecer, también tienen un poder regenerador que consiguen recuperar al gran mono, aunque de rebote, algunos rayos se escapan y también actúan sobre **Son Gokuh**.

Ohzaru Baby se pone en pie y empieza a acumular energía, dispuesto a atacar sin remisión. **Son Gokuh** también se prepara. La lucha en serio va a comenzar y ahora ya no habrá tregua ni cuartel. ¡Ay, qué miedo!

Luis Alís



Valoración

• **La animación del genial Kazuya Hisada no oculta las carencias de este episodio, mero relleno para alargar el conflicto final entre Vegeta Baby y Son Gokuh. Curiosamente, una secuencia que se ha añadido con cierto descaro para alargar el episodio (la de Kaioh Shin en el palacio de Dios) es de lo más refrescante y divertido del episodio.**

GRAN TORI

El arte de Akira Toriyama

Después de DRAGON BALL (I)

Después del final de DRAGON BALL y de su etapa en VIRTUAL JUMP, revista para la que creó CASHMAN (1990), DUB & PETER (1992) y Go! Go! ACKMAN (1993), Toriyama no tuvo mayor inconveniente en dejar la primera y la última en manos de otros autores, igual que hizo más recientemente con DR. SLUMP, y en dedicarse, al parecer, a no hacer nada más que disfrutar de la vida y diseñar personajes para videojuegos como DRAGON QUEST o TOBAL. Sin embargo, TORIYAMA no ha tenido inconveniente en irle regalando a sus fans pequeños mangas de vez en cuando, en su revista de siempre, SHONEN JUMP.

La razón de su vuelta al **Jump** hay que buscarla en la petición que le hizo **Kazuhiko Torishima**, actual editor jefe de SHONEN JUMP, de que "escribiera algo". **Torishima**, inmortalizado en DOCTOR SLUMP como el ***Doctor Mashirito***, *es un amigo personal de* **Toriyama**, así que éste encontró la excusa perfecta para volver con dos series "largas" como COWA y KAJIKA.

Antes de estas dos series, **Toriyama** realizó también tres historias cortas. Estas series son TOKIMECHA, ALIEN X-PEKE y MAJIN MURA NO BUBUL.

TOKIMECHA es un manga con tres capítulos de unas quince páginas cada uno, que se publicó en los números 4, 5-6 (doble) y 7 de SHONEN JUMP en el año 1996. La protagonista es **Tai**, que tiene una máquina del tiempo. Como suele suceder con estos aparatejos, el de **Tai** se estropea y queda atrapada en una época indeterminada de la prehistoria. Allí conoce al pequeño **Muu**, un troglodita que se enamora de ella y que la salva de ser devorada por un tiranosaurio (lo que le permite a **Tori** dibujar dinosaurios, cosa de la que *siempre tiene ganas*). *Lo malo es* que la compañera de **Muu**, **Mee**, no está muy de acuerdo con todo esto y reta a **Tai** a un duelo con hachas de piedra, del que la chica del presente apenas logra salir intacta. Pero su "pacífico" duelo queda interrumpido por la llegada de unos cazadores, que también vienen del futuro en su propia nave y se disponen a cazar dinosaurios con misiles aire-tierra. **Tai** ve en su nave una oportunidad de volver a casa (**Mee** está muy de acuerdo) y empieza la batalla: **Muu** y **Tai** montan en **Pipi**, un dinosaurio volador, y la batalla de misiles acaba con una gran explosión. Los malos se suben a un mecha nuevo, un androide llamado **Magic Masul**, pero **Muu** se defiende y en el duelo siguiente, el **Magic Masul** queda hecho tornillos. Los villanos amenazan con matar a **Mee** *si no les dejan en paz;* **Muu** *convoca* a todos los dinosaurios de la zona,

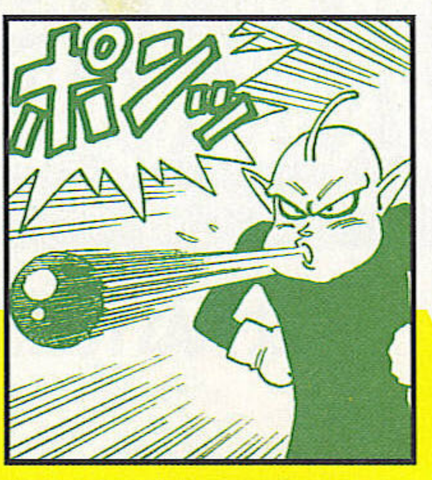




TOKIMECHA

Tecnología, dinosaurios, una chica aventurera, un niño retaco y muchos peligros por el camino. La receta de TORI se llama esta vez TOKIMECHA.







PEKE **Peke** es un alien que tiene un estilo de combate muy personal. Al igual que a **Cashman**, sus problemas con el combustible le darán más de un quebradero de cabeza.

que rodean a los malos. Obviamente se rinden y le dan a **Tai** su máquina del tiempo, así que ésta decide volver a casa. Justo cuando **Tai** la ha destruido, para no meterse en más líos, descubre que **Muu** y su dinosaurio le han seguido al futuro.

Alien X-Peke es un manga en dos episodios de unas 20 páginas cada uno, que se publicó en el **Shonen Jump** 37-38 y en el 39 de 1996. **Peke** es un alien del planeta Hanamaru que se pierde en la Tierra y que, como es muy chulo, decide conquistarla sin ayuda. Pero del ataque de risa que le da al ver la Tierra, **Peke** se cae y pierde su nave. Para buscarla, **Peke** roba primero una bici y luego una moto, hasta que se queda sin gasolina. Cuando descubre el problema, **Peke** intenta que **Poko**, un chaval que pasaba por allí, le consiga más (esto ya parece **Cashman**), y **Poko** le dice que vale, pero que a cambio **Peke** les ayude a él, a su hermana y a su abuelo, a librarse de **Peppero**, un terrateniente que les hace la vida imposible. **Poko** confiesa que sabe dónde está la nave. Mientras **Peke** va a por ella, los matones vuelven a intimidar a la familia. **Peke** está cabreado: no sólo le ha caído bien la familia, sino que ha descubierto que le encanta el zumo de naranja y no es cuestión de arriesgarse a que semejante delicia desaparezca... **Peke** acaba con los tipejos, pero el abuelo, que no ha entendido nada, se carga su nave para que no se vaya, y **Peke** deberá quedarse en la Tierra. Lo mejor es su sistema de ataque, que consiste en digerir sus excrementos y escupirlos como proyectil.

Majin mura no Bubul (Bubul, del pueblo de los seres mágicos) se publicó en los números 22 y 23 de **Shonen** en 1997, y fue la participación de **Toriyama** en la **Jump Reader's Cup**, que consiste en que cada uno de los participantes escribe una historia autoconclusiva y después los lectores votan cuál es la mejor. Los "majin" son criaturas bajitas y redonditas, que pueden volar y que tienen diferentes poderes mágicos. Aunque viven en su propio mundo, pueden usar puertas dimensionales que conectan esta otra realidad con el mundo de los humanos. **Bubul** es un joven majin al que, junto a su hermano **Purupuru**, le gusta espiar a los humanos. Un día, mientras juegan con la nieve en dicho mundo, ven un coche que se acerca. En él viaja un ladrón llamado **Patchi**, que en su huida acaba de quedarse sin gasolina. **Patchi** entra en la puerta dimensional y allí empiezan los problemas. **Patchi** explica que ha robado el banco para salvar a su mujer, **Zuroosu**.

El padre de **Bubul** descubre que es verdad (envía a sus ojos a investigar), y manda a **Bubul** para que se ocupe del caso. **Patchi** intenta azuzar a **Bubul** para que ataque a los secuestradores, pero los miembros de la banda lo encuentran muy mono. Por suerte, su mujer, **Zuroosu**, le pregunta que dónde va intentando salvarla con ese tipo estrafalario. **Bubul**, que no soporta que nadie se ría de su aspecto, se enfada considerablemente y se carga a los secuestradores, y **Patchi** aprovecha para rescatar a **Zuroosu**. Cuando **Patchi** y **Zuroosu** vuelven a la puerta dimensional, descubren que **Bubul** y su familia se han gastado todo el dinero. Como no pueden devolverlo, **Patchi** y **Zuroosu** se quedan a vivir en el pueblo de **Bubul**... ■

Armando Vila



MAJIN MURA NO BUBUL Hace un tiempo, se podía descargar de la web de **Shueisha** esta divertida imagen 3D de **Majin Mura No Bubul**. También era posible bajarse un gif animado en el que **Bubul** se quitaba y se ponía la cabeza una y otra vez. Ventajas de ser una criatura mágica.

VIDEOCLUB GT



VIDEOCLUB GT
NOMBRE: Gran Pilaf
Nº SOCIO: 240271
DOMICILIO: Gran Castillo de Pilaf

EL MÁS FUERTE DEL MUNDO

KONO YO DE ICHIBAN TSUYOI YATSU

Director: Daisuke Nishio.
Guión: Takao Koyama.
Fecha de estreno en Japón: 3 de octubre de 1990
Duración: 48 min.

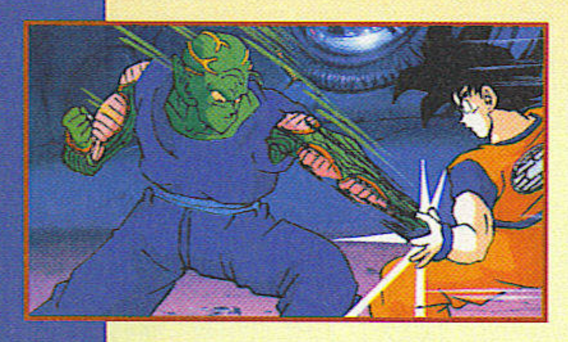
Cuando en la **Toei** se quedaban sin ideas para realizar guiones de películas de **Dragon Ball**, no tenían ningún reparo en recurrir al clásico tema del "científico loco quiere dominar el mundo", usado hasta la saciedad en toda clase de cómics y películas de **James Bond**.

La historia empieza cuando **Woolong** descubre por casualidad que alguien está intentando reunir las bolas mágicas, y acude junto a **Gohan** a los glaciares del norte para descubrir exactamente qué sucede. Llegan a tiempo para ver al **Dr. Korchin** convocando al dragón **Shenron** y pidiendo su deseo: que el laboratorio del **Dr. Willow**, su jefe, salga de la tumba helada en la que lleva sepultado 50 años. Parece ser que ambos doctores investigaban con la idea de crear un temible ejército de bioguerreros que eliminara a la humanidad, y convertirse así en los amos del mundo (un mundo un poco vacío, eso sí). **Piccolo** llega a tiempo de rescatar a **Gohan**, pero es capturado por los bioguerreros **Misokatsun**, **Kishime** y **Ebifrya**. **Korchin** lleva a cabo entonces la segunda parte del plan: capturar al hombre más fuerte del mundo para que el **Dr. Willow**, que ocupa en estos momentos el cuerpo de un temible androide, recupere un cuerpo humano. Lo malo es que las noticias de **Korchin** sobre quién es ese hombre fuerte están anticuadas 50 años, y acaba secuestrando a **Bulma** para atraer a **Mutenroshi** a su laboratorio. **Mutenroshi** intenta rescatarla, pero los bioguerreros pueden con él.
Gokuh, **Gohan** y **Klilyn** toman cartas en el asunto. Llegados al laboratorio, **Gokuh** desmonta fácilmente a los bioguerreros, pero se encuentra, para su sorpresa, enfrentado a **Piccolo**, al que controlan con un aparato. A **Gohan** no le gusta nada este enfrentamiento entre su padre y su maestro, y su grito de frustración rompe el aparato que controla a **Piccolo**. El propio **Dr. Willow** decide enfrentarse a **Gokuh**, pero lo único que consigue es destrozar su propio laboratorio y, con él, a su ayudante. Finalmente, **Gokuh**, que lo ha intentado con el *kame hame ha* y con el *kaioh ken*, decide eliminarlo con un *genkidama*. Cuando el **Dr. Willow** sube a la órbita de la Tierra para destruir a **Gokuh** (y de paso al planeta), éste lanza la bola de energía y destruye al robot..

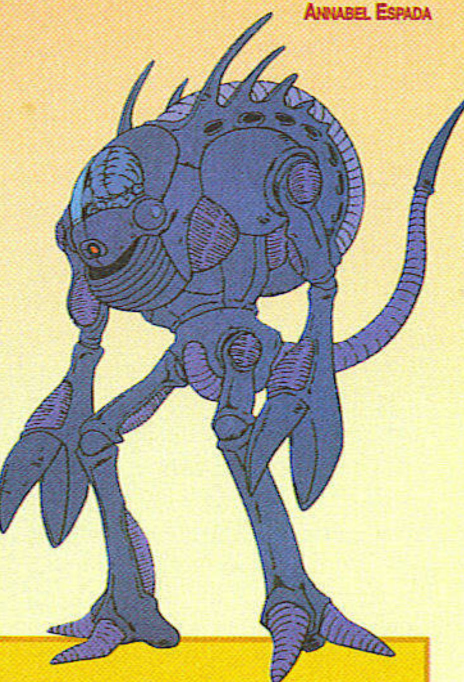


El Dr. Willow y el Dr. Korchin: dos terribles mentes malévolas unidas para hacer el mal.

Annabel Espada







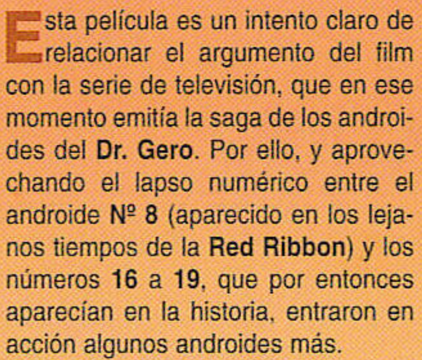
ATENCIÓN A...
- La broma del final es divertida: Mutenroshi queda contento, porque alguien le ha tomado por el hombre más fuerte del mundo, pero Bulma dice que, si acaso, es el más viejo verde...
- El tema de los bioguerreros se recuperará más tarde en otra película, concretamente en El último combate, en la que también sigue la saga de Broly. Cuando no tengas una idea nueva, mezcla dos viejas a ver qué sale.



Director: Daisuke Nishio
Guión: Takao Koyama.
Fecha de estreno en Japón: 7 de noviembre de 1992.
Duración: 45 min.

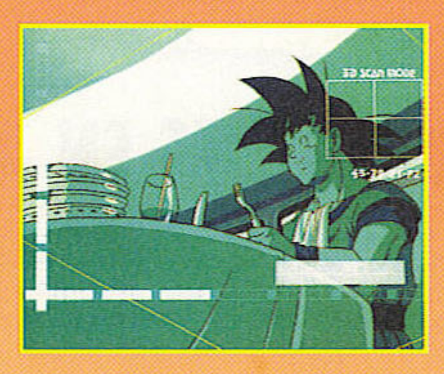
LOS TRES GRANDES SUPER SAIYANS

SANDAI SUUPA SAIYAJIN



Esta película es un intento claro de relacionar el argumento del film con la serie de televisión, que en ese momento emitía la saga de los androides del **Dr. Gero**. Por ello, y aprovechando el lapso numérico entre el androide **Nº 8** (aparecido en los lejanos tiempos de la **Red Ribbon**) y los números **16** a **19**, que por entonces aparecían en la historia, entraron en acción algunos androides más.

Parece ser que cuando el **Dr. Gero** (entonces **A-20**) fue destruido por **A-17** y **A-18**, su gran computadora activó tres androides más, los números **13**, **14** y **15**. Éstos eran androides del tipo mecánico, con un aspecto y vestuario bastante extraños: el **A-13** era alto, delgado y con el pelo blanco; el **A-14** era enorme, forzudo, con la piel



azul y una trenza negra, mientras que el **A-15** era muy bajito, negro y lucía un enorme sombrero de ala ancha. El hecho es que estos androides, como todos los demás, estaban programados para encontrar y destruir a **Gokuh**, y encontrarle resultaba en este caso muy fácil, ya que estaba de compras en la ciudad con la familia.

Cuando se descubre la amenaza, los contendientes se trasladan a las inmensidades heladas del norte, para evitar daños colaterales, y empieza la pelea. Del lado de los malos, los tres androides, y del lado de los buenos, **Gokuh**, **Vegeta** y el **Trunks** del futuro, con **Gohan**, **Klilyn** y **Piccolo** primero de sacos de arena y luego de espectadores privilegiados. En los enfrentamientos, **Trunks** usa su afiladísima espada para hacerle un recorte al **A-14** (más o menos a la altura de la cintura) y **Vegeta** se enfrenta al **A-15**, y le encuentra un rival tan ridículo que le machaca sin piedad. La cosa se complica cuando el **A-13** usa partes del cuerpo de sus compañeros para optimizarse: se transforma en un ser de piel azul, enorme y poderosísimo. El **A-13** tiene entonces su momento de gloria, hasta que **Gokuh** se pone serio y prepara su técnica más poderosa (y aburrida), el *genkidama* o bola de energía, y, transformado en super saiyan, se la lanza al **A-13**, reconfigurándole también el look, esta vez a montón de tornillos y fino polvillo. ■

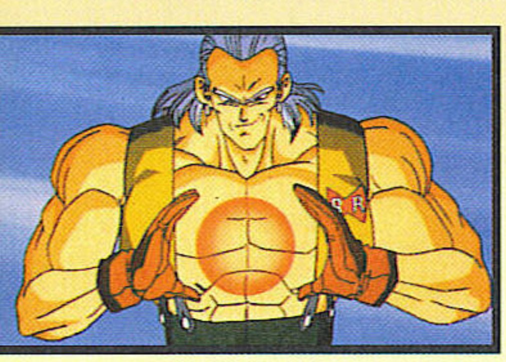
ANNABEL ESPADA



VALORACIÓN

• Esta película es de las que vale la pena ver, no por la complejidad argumental precisamente, sino porque las peleas están muy conseguidas. Nada de complicaciones: a los diez minutos de película ya están todos en el polo norte repartiendo leña, rayos de energía, bolas de energía y mamporros varios, con lo que nadie se aburre y la cinta deja buen sabor de boca. ■









OJO AL DATO

• El **Dr. Gero** era, desde luego, un genio y tenía una personalidad compleja. Su odio por **Son Gokuh** debió volverle un poco majara, porque perdió el control de sus creaciones y, al final, hasta el buen gusto: estos tres androides son de un feo increíble, y cuando el **A-13** se optimiza con las baterías de sus colegas, lo que sorprende es que **Gokuh** no se muera del susto. ■

Tinta China

Taller de dibujo de Dragon Ball

Por Núria Peris

HOY: PERSONAJES EN ACCIÓN

En un número anterior, abordamos varios modos de mover a los personajes con gracia y coherencia, arte en el que es un experto **Akira Toriyama**. **Tori** aprovechó **Dragon Ball** para mostrar toda su habilidad a la hora de dibujar escenas de lucha cuerpo a cuerpo, aunque luego acabó decantándose por ataques más fantásticos con mega poderes y bolas de energías luminosas.

Lo cierto es que el primer paso para dibujar un personaje en acción es documentarse sobre el tipo de técnicas que usa en cada lucha, qué tipo de artes marciales practica, etc.



SON GOKUH

Para ir abriendo boca, aquí tenéis a **Son Gokuh** acribillando a patadas al oponente de turno. Por supuesto, lo más difícil en este caso es conseguir que el dibujo tenga fuerza. Para eso, hay que contruir el cuerpo a base de ejes - imaginarios o no- antes de dibujar las arrugas de la ropa y todo el resto de detalles. ■



GREAT SAIYAMAN

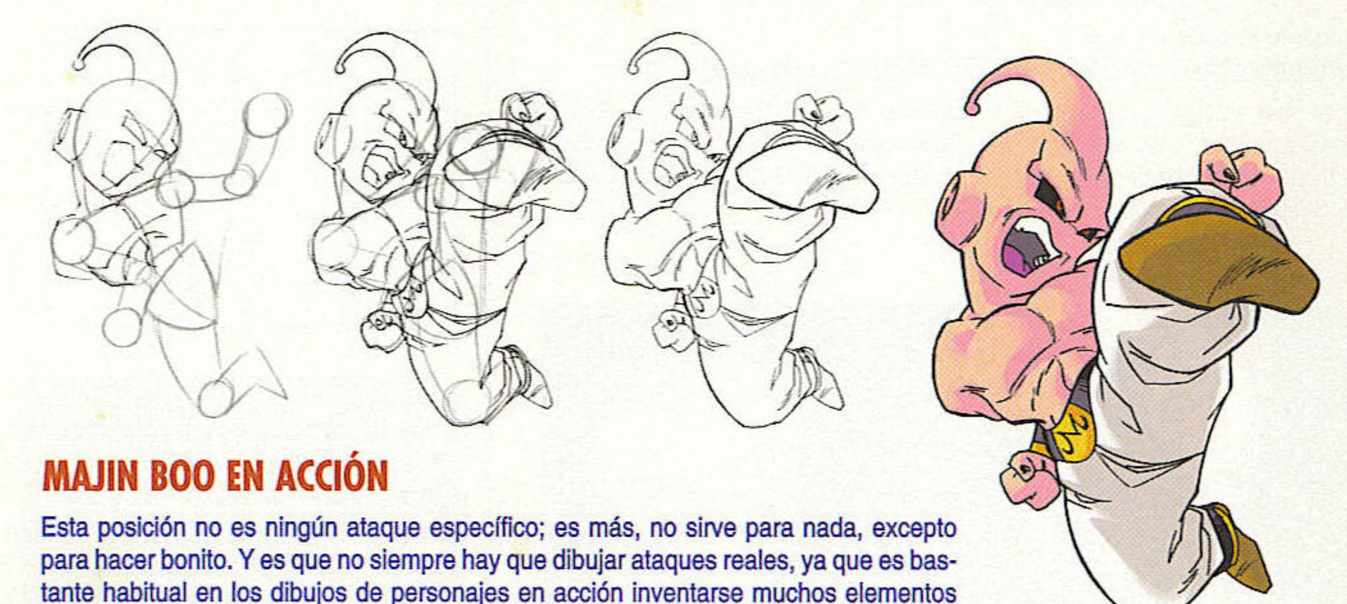
Ésta es la típica postura de defensa ante el ataque de un oponente. Son posiciones absolutamente estáticas que, mal hechas, pueden resultar aburridas. Una manera de aportar tensión al dibujo es utilizar el contrapicado (visión desde abajo) o picado (visión desde arriba), como en este caso. También podemos imaginar un misterioso viento que mueva la ropa y llene los espacios vacíos alrdededor del personaje. ■





VIDEL ATACA

Videl nos muestra una de las mil maneras de embestir al contrincante. Suele funcionar muy bien cuando se aplica a una página de cómic, porque resulta una viñeta espectacular, aportando además dinamismo a su lectura. ■



MAJIN BOO EN ACCIÓN

Esta posición no es ningún ataque específico; es más, no sirve para nada, excepto para hacer bonito. Y es que no siempre hay que dibujar ataques reales, ya que es bastante habitual en los dibujos de personajes en acción inventarse muchos elementos en favor de lo estético. ■

welcome to...

www.giru.gt

GOKUH TAMBIÉN ES DIOS

Recostado en mi butaca favorita junto a la vieja chimenea de mi caserón, y con los pies envueltos en mis zapatillas de felpa favoritas, releía el último número de **Darkhair Captured**. Preguntas existenciales sobre la verdad de la existencia sacudían mi intelecto trastornando mi reposo vespertino cuando, de repente, un pedazo de arcilla cocida atravesó la ventana de la sala, yendo a chocar abruptamente contra mi coronilla. "Mmm...", pensé sintiendo un chichón mastodóntico palpitar en mi cabeza, "creo que he recibido un ladrillazo en plena cocorota... ¿Quién habrá turbado mi descanso de esta manera?". Sobre la moqueta cubierta de cristales, se encontraba el ladrillo intruso, con una inscripción escrita con un rotulador fluorescente que rezaba "¡**GOKUH** TAMBIÉN ES DIOS, SO CRETINO!". Ante la visión de semejante denuncia, me puse a buscar unas cuantas webs que glorificasen a **Gokuh**. Sólo por si el tipo que lanzó el ladrillo sigue ahí fuera, enfadado porque el anterior artículo hablaba exclusivamente sobre **Vegeta**.

Álvaro Prieto

Kamehameha!

http://www.geocities.com/Hollywood/Set/9031/index.htm

Esta página toma nombre de uno de los ataques más célebres de la familia de **Gokuh**. Está escrita en tres idiomas (castellano, catalán e inglés) y su presentación pone en un compromiso a muchas páginas extranjeras en mejores posiciones en el ránking de mejores sitios de animé. En ella podréis encontrar imágenes y otros tipos de archivos...







Dragon Ball.

http://www.geocities.com/Tokyo/8711/dbindex.html

Esta página pertenece a ese selecto grupo de sitios webs diseñados especialmente para ofender la vista con su diseño chillón y provocativo, pero contiene algunas descripciones de episodios de **DBGT** y los ya clásicos dibujos (y otros tipos de ficheros) que le valen su presencia en esta lista. Lo mejor: está en castellano.

Little Goku's Dragon Ball Site.

http://www.sccs.swarthmore.edu/~gray/dragonball.html

Un sitio web muy decente, dedicado a la juventud de **Gokuh**. Aquellos a los que os guste especialmente esa etapa de la vida de nuestro héroe podréis encontrar el material específico que buscábais (y otros tipos de archivos...)



SSJ Gokus Homepage.

http://members.tripod.com/~SSJGoku_/indexSSJGokusHomepage.html

Pese a estar en inglés, esta página os va a ser muy útil. Es la más extensa que listamos este mes, e incluye todo tipo de imágenes y otros tipos de archivos... ¡Qué diablos, los otros tipos de archivos son juegos emulados, sonidos de **Gokuh** y gifs animados! ¡Que los disfrutéis!



Y eso es todo por hoy, navegantes... Recordad que podéis enviarnos vuestras direcciones, personales o no, a nuestro siempre abierto buzón de sugerencias:

revistagt@norma-ed.es

1er CONCURSO DE CÓMIC

DRAGON BALL GT: LA REVISTA

¿Te gustaría ver tus cómics publicados en tu revista favorita?
¿Quieres demostrar a todo el mundo que eres un gran dibujante?
Entonces no te pierdas nuestro PRIMER CONCURSO DE DIBUJO DRAGON BALL GT: LA REVISTA, y demuestra que has sido un buen alumno de la sección TINTA CHINA.

De entre todos los cómics que nos enviéis para concursar, un jurado compuesto por los miembros de la Redacción de la revista seleccionará los mejores, que serán publicados en un suplemento especial con la revista nº9. ¿No es alucinante? ¡Si tu cómic resulta premiado lo leerán más de 100.000 seguidores y seguidoras de Dragon Ball!

No te lo pienses más, coge papel y lápiz y comienza a dibujar... ¡Estamos ansiosos por leer tu cómic!

BASES DEL CONCURSO

1. Los cómics presentados a concurso pueden ser de creación propia o parodias de personajes populares de cómic, videojuegos, películas...
2. Los cómics podrán presentarse a color o en blanco y negro y podrá emplearse cualquier técnica de dibujo. Su extensión no será superior a **4 páginas**. El tamaño de las páginas será igual o proporcional a un **DIN A4**.
3. Detrás de cada página deberán figurar los datos del autor o autores: nombre y apellidos, dirección completa y teléfono.
4. El plazo de admisión será hasta el **15 de junio de 1999**.
5. Las obras se enviarán a:
   NORMA Editorial, c/ Fluvià 89. 08019 Barcelona.
6. No se admitirán originales, los trabajos se presentarán en fotocopias, las cuales no se devolverán. Los originales serán requeridos a aquellos que hayan sido premiados para su reproducción.
7. El jurado estará formado por Rafael Martínez, Gerente de NORMA Editorial, Óscar Valiente, Director de esta revista, José Miguel Álvarez, Dibujante y coordinador de esta revista e Isidro Sánchez, periodista y especialista en cómic.
8. Las obras premiadas serán publicadas en un suplemento especial gratuito que se adjuntará con el **nº9** de **DRAGON BALL GT: LA REVISTA**.

PREMIOS

Mejor Cómic ....50.000 ptas. en productos de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.
Mejor Dibujo ....25.000 ptas. en productos de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.
Mejor Guión ....25.000 ptas. en productos de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.
Mejor Parodia ......15.000 ptas. en productos de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.

Cómic más original ...15.000 ptas. en productos de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.
Cómic más divertido ..15.000 ptas. en productos de Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.

Mejor personaje inventado ...1 Juego de Rol Dragon Ball GT

Empresas colaboradoras:
1.000 EDITIONS, BERMUDIANA, MANGA FILMS y VERBETENA.

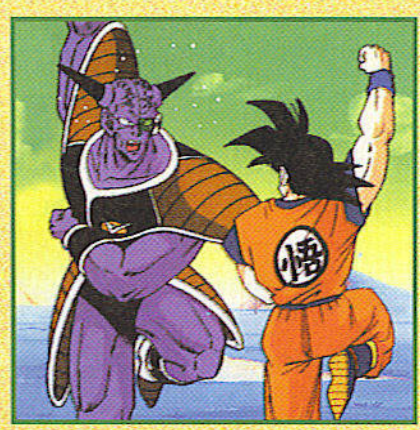
CRÓNICAS

DRAGON BALL

Historia de una larga historia

LA SAGA DE NAMEK

Capítulos 242 a 328 • Tomos de manga 21 a 28



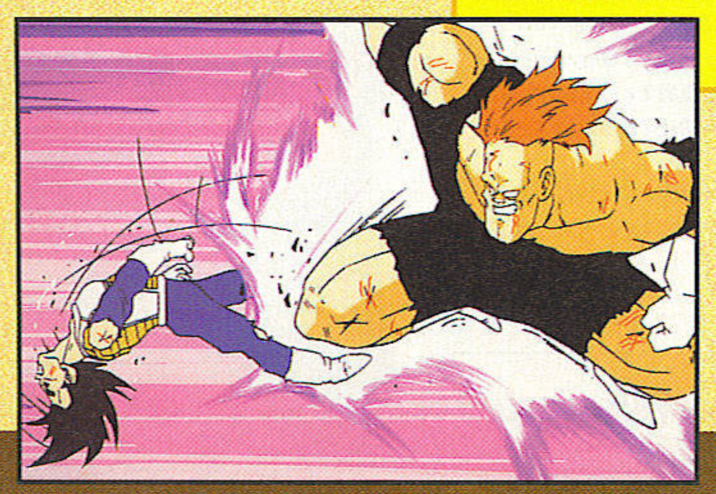


Las bolas de dragón de la Tierra han desaparecido con la muerte de **Piccolo** y de **Kami Sama**. Para resucitar a los caídos en el combate con **Vegeta** y recuperar las bolas, nuestros amigos deciden ir al planeta Namek en la vieja nave de **Kami Sama**. Una vez reparada, **Bulma**, **Klilyn** y **Son Gohan** emprenden el peligroso viaje. A Namek también se dirige **Vegeta**, que ha descubierto que **Freeza**, el tirano galáctico, conoce la existencia de las bolas mágicas y quiere reunirlas. **Vegeta**, cuya capacidad de ataque ha aumentado muchísimo, se deshace de **Kiwi**, un soldado rival que le seguía. Cuando descubre la situación, **Gokuh** también va a Namek en una nave espacial que le construye el profesor **Brief**.

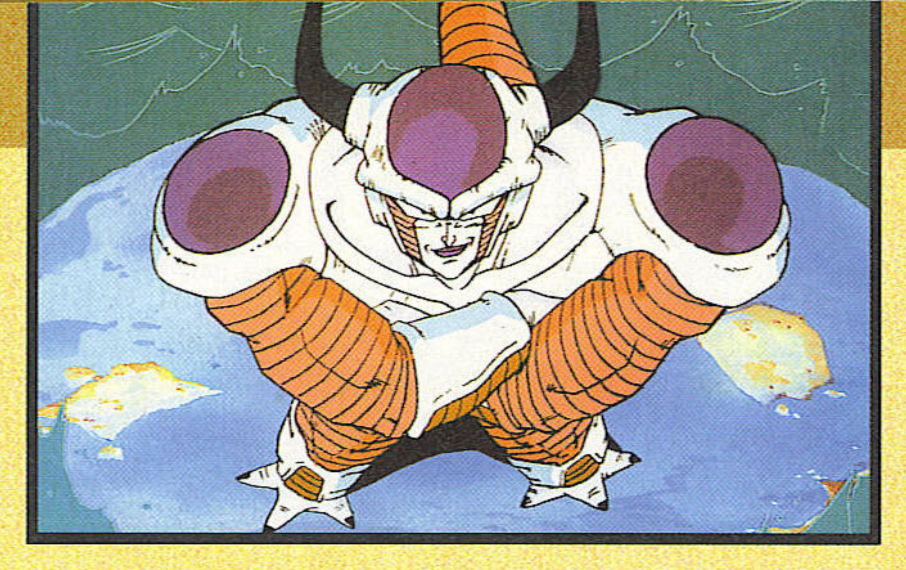
Mientras, **Gohan** y **Klilyn** son testigos de la matanza de los nameks por parte de **Freeza** y sus guardaespaldas, **Dodoria** y **Zarbon**. **Gohan** no puede contenerse y rescata al joven **Dende**, el último superviviente de su pueblo. Los tres apenas consiguen escapar de la persecución de **Dodoria**, que se encuentra a **Vegeta** en su camino de vuelta. Viéndose perdido, **Dodoria** intenta comprar su vida revelándole la verdad sobre la destrucción por parte de **Freeza** del planeta Vegeta, pero el saiyan le mata. **Vegeta** se dirige a continuación a una aldea namek y, tras exterminar a sus habitantes, consigue una bola de dragón, pero se encuentra con **Zarbon**, el otro guardaespaldas de **Freeza**, y acaba siendo hecho prisionero. **Freeza**, que espera en su nave, tiene ahora cinco bolas mágicas, y **Vegeta** sólo una. La localización de la séptima se la revela **Dende** a **Gohan** y **Klilyn**: la tiene el **Gran Saichoro**, el progenitor de todos los habitantes del planeta, por lo que deciden ir a verle. **Freeza** se siente intranquilo y llama a sus Fuerzas Especiales.

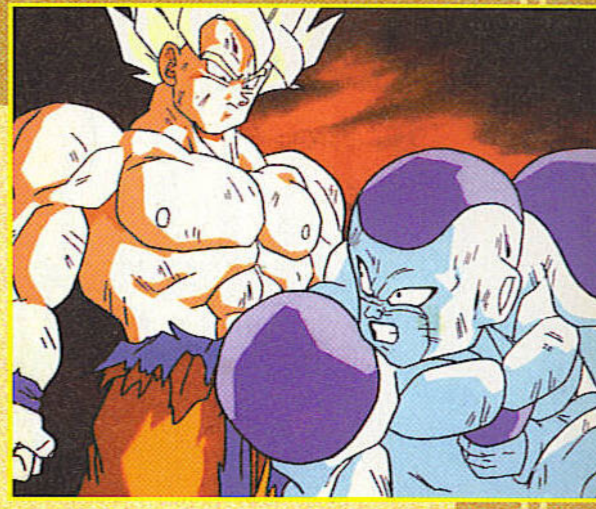
El **Gran Saichoro** no sólo les da la bola mágica a **Dende** y a **Klilyn**, sino que aumenta la energía potencial de este último. **Klilyn** quiere que aumente también la de **Gohan**, que entre tanto ha rescatado la bola que tenía **Vegeta**. Por su parte, el príncipe saiyan ha robado las bolas de **Freeza**, huyendo de su nave... y ahora persigue a **Klilyn**. Por el camino, se enfrenta a **Zarbon**, aunque no tarda mucho en eliminarlo. Seguidamente, le quita la bola a **Klilyn**, sumando ahora seis. **Klilyn** y **Gohan** son detectados por **Vegeta** en su viaje a casa del **Gran Saichoro**... así como también son detectados los miembros de las Fuerzas Especiales, que se acercan al planeta. Los tres intentan reunir las bolas mágicas antes de que lleguen, pero no lo consiguen, y entonces empieza un terrible

Izquierda: Reecom machaca a Vegeta, aunque posteriormente, el príncipe saiyan se tomará la revancha.
Derecha: Son Gokuh rinde honores a Vegeta, caído valientemente en combate contra Freeza.









combate contra los cinco miembros: **Ginew**, **Jees**, **Reecom**, **Burta** y **Ghourd**. La batalla comienza bien, cuando **Vegeta** mata a **Ghourd** a traición, pero sólo cuando llega **Gokuh** se decide el combate con el capitán **Ginew**. Aunque **Gokuh** queda muy maltrecho, el propio **Vegeta** le lleva al tanque médico de la nave de **Freeza**. ¿Y **Freeza**? Ha descubierto que para invocar al dragón necesita unas palabras especiales (en realidad, hay que hablar en namek) y sólo **Dende** conoce el secreto. El pequeño namek parte para avisar a los terrícolas mientras **Nail**, el guardaespaldas del **Gran Saichoro**, entretiene a **Freeza** sirviéndole de distracción

Dende, **Klilyn** y **Gohan** logran reunir las bolas y descubren que el dragón **Polunga** concede tres deseos: **Piccolo** resucita en la Tierra, y con él las bolas mágicas. Con el segundo deseo, **Piccolo** viaja a Namek y se fusiona poco después con **Nail**. Con el tercer deseo, **Vegeta** podrá ser inmortal... pero el **Gran Saichoro** muere antes de que el deseo se satisfaga. **Freeza** queda por fin, frente a frente, con **Vegeta**, **Klilyn** y **Gohan**. Para enfrentarse a ellos, **Freeza** se transforma, convirtiéndose en un monstruo gigante e hiriendo gravemente a **Klilyn**. Cuando **Gohan** intenta defenderlo, **Freeza** va a por él, pero entre **Vegeta** y **Klilyn**, consiguen entretenerlo hasta que vuelve **Piccolo**. Además, **Dende** resulta tener poderes curativos y cura a **Klilyn** y a **Son Gohan**. Contra **Piccolo**, **Freeza** se vuelve a transformar dos veces, hasta llegar a su aspecto definitivo.

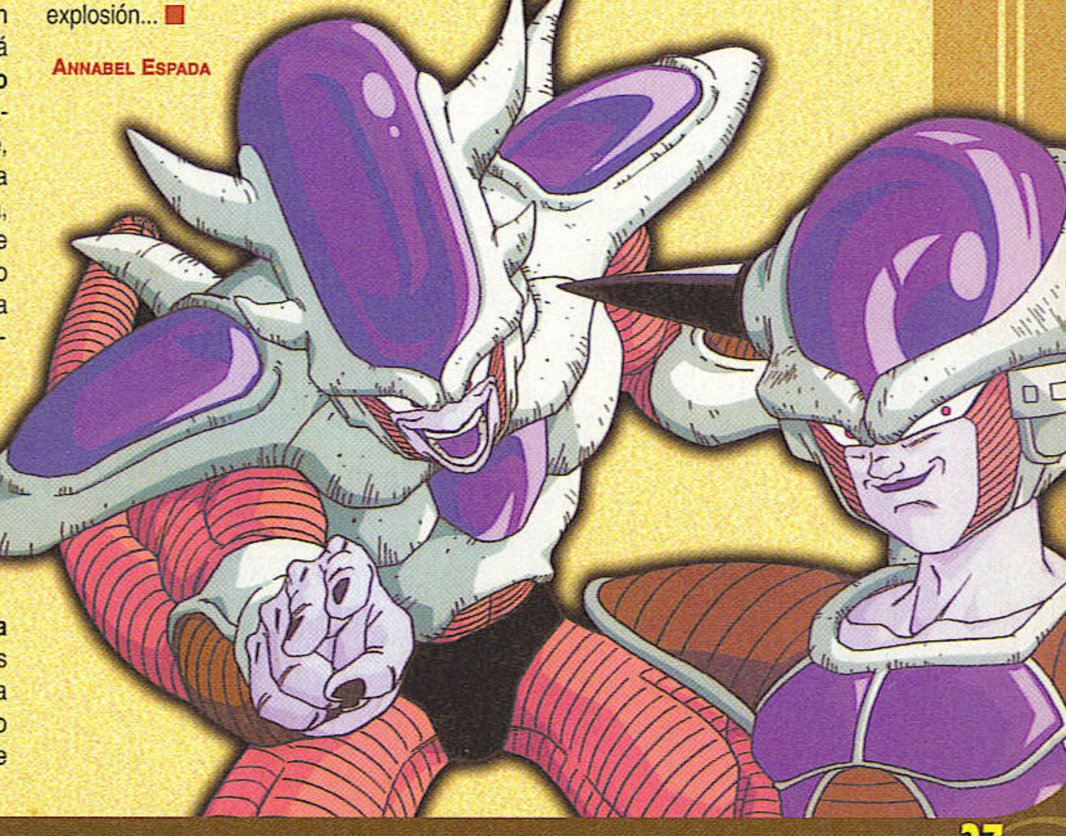
En su transformación definitiva, **Freeza** elimina a **Dende** para que nadie más aproveche sus poderes. **Vegeta** sufre la humillación de su vida al verse apalizado por **Freeza**, y la ironía es doble cuando ve que **Gokuh**, que acaba de llegar, es un super saiyan... Con su último aliento, le explica a **Gokuh** la verdadera tragedia de su planeta y le pide que mate a **Freeza**.

Llega el momento del combate de **Gokuh** contra **Freeza**, y **Gokuh** lleva las de perder, aunque use un *genkidama*, que forma gracias a **Klilyn**, **Gohan** y **Piccolo**. Pero **Freeza** sobrevive: deja a **Piccolo** fuera de combate y mata a **Klilyn**. En ese momento, **Gokuh** se transforma en un super saiyan. Por primera vez, **Freeza** tiene problemas serios y decide acabar con ellos por las bravas: cargándose el planeta. A la desesperada, desde la Tierra consiguen resucitar y trasladar a todos los habitantes de Namek. **Gokuh** y **Freeza** combaten sobre el planeta, que se desintegra bajo sus pies; finalmente, **Gokuh** parte en dos a **Freeza** y lo volatiliza, pero parece que el propio **Gokuh** desaparece en la explosión... ■

ANNABEL ESPADA

GUÍA TURÍSTICA

Si os apetecía visitar Namek, apuntad estos datos. En el idioma namek, PICCOLO significa "abrir" y es lo que decía KAMI SAMA para entrar en su nave, mientras que POLUNGA significa "dios de los sueños". Llevaos bocadillo, porque los nameks no comen, sólo beben agua; y gafas de sol, porque en este sistema hay tres soles y nunca es de noche. Los característicos árboles que los nameks se entretenían en plantar se llaman "ajisa". Y los nameks en sí pertenecen todos al mismo sexo (es decir, ninguno), y están divididos en varias castas; por ejemplo, PICCOLO pertenece a la casta guerrera. ¡Ah!, y además de los poderes que le conocemos, puede regenerarse completamente mientras su cabeza siga intacta... ■



PRIMER ROUND
los mangas de lucha

A pesar de las grandes dosis de humor, las escenas familiares y los momentos más o menos "picantes", cuando pensamos en DRAGON BALL lo primero que nos viene a la cabeza son... tortas y más tortas. Es indudable que, a pesar del atractivo de las relaciones entre los personajes, el gancho indiscutible de la serie es la larga lista de combates mantenidos con enemigos cada vez más terribles y poderosos. Pero DRAGON BALL no es un caso aislado, ya que dentro de la producción japonesa, los mangas dedicados a la lucha tienen una gran tradición.

¿QUIÉN SE ACUERDA DE HULK HOGAN?

TIGER MASK

© 1999 Ikki Kajiwara/Naoki Tsuji/Kodansha Ltd.

Aunque ahora no estén muy de moda, algunos todavía recordamos con cariño los combates de la **WWF** que veíamos los sábados por la mañana hace ya algunos años. En Japón, los luchadores enmascarados también tuvieron su momento de gloria, y a raíz de ello surgió **TIGER MASK**, probablemente el primer manga 100% de lucha. En él, **Naoto Date** es un luchador profesional que oculta su identidad bajo una máscara de tigre. La serie duró varios años, teniendo una digna sucesora en **KINNIKUMAN** (conocida aquí como **MUSCULATOR**). El tono divertido y paródico que tenía en un principio fue cambiando hasta convertirse en uno de los mangas de lucha más épicos de todos los tiempos. Sus autores crearon más tarde **TATAKAE RAMENMAN**, cuyo protagonista era un personaje de la anterior serie. Otra obra basada en el rudo espectáculo del *wrestling* es **RICKY TYPHOON**, una serie que podemos situar entre **TIGER MASK** y **KINNIKUMAN**.

SIN CUARTEL

Desde las páginas de la revista **SHONEN JUMP** fueron viendo la luz varios de los mangas de este género más conocidos por los fans. Éste es el caso de **HOKUTO NO KEN** (**EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE**), en el cual **Kenshiro** y sus oponentes dan rienda suelta a sus instintos más violentos, logrando algunas secuencias que casi "salpican" al lector. Menos salvaje pero igualmente épica es **SAINT SEIYA** (**LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO**), cuya premisa original (consistente en feroces combates protagonizados por jóvenes guerreros ataviados con armaduras) se reflejaría en tres series más: **SILENT KNIGHT**, **EVIL CRUSHER MAYA** y **B'TX**. Pero nadie pone en duda que las series estrella de esta revista han sido **DRAGON BALL** y **YU YU HAKUSHO**. La primera es de sobras conocida por todos vosotros. La segunda refleja claramente cómo una serie de aventuras y acción puede dar la vuelta a su argumento y



KINNIKUMAN

© 1995 Yudetamago/Shueisha Inc.

FATAL FURY 2

© SNK 1992.Reprogrammed ©TAKARA Co. LTD
© 1995 Yuji Hosoi/Kodansha Ltd.

FLAG FIGHTER

© 1995 Masaomi Kanzai/Kodansha Ltd.



Silent Knight

Tiger Mask

Yu Yu Hakusho

Kinnikuman

convertirse en una sucesión de torneos que no tendría nada que envidiar a **Dragon Ball** y **Mortal Kombat** juntas.

GENERATION NEXT

El tiempo no perdona, y los viejos guerreros pasaron el testigo a jóvenes luchadores como **Reppa Kagura**, protagonista de **Flag Fighter**. **Reppa** es una especie de **Son Gokuh** que, lucha tras lucha, intenta reunir los estandartes pertenecientes a los guerreros que derrota. Dice la leyenda que, cuando reuna mil, será el amo del mundo. Otra serie reciente repleta de acción es **Kamikaze**, donde unos seres que dominan los elementos se enfrentan en combates sin piedad. Inéditas en nuestro país permanecen **Genpeiden Neo** o **Tekken Chinmi**, esta última muy influenciada por las películas de *kung fu* de los años 70.

Es interesante ver cómo este género de manga ha calado hasta en series de temática muy diferente, como es el caso de **Gundam**. En concreto, en **Kido Butoden G Gundam**, montones de mega robots se reparten leña para desesperación de los fans de la serie original.

GAME OVER

Para acabar, señalar la gran influencia que han tenido los videojuegos de puñetazos en la creación de muchos mangas de lucha. Sin ir más lejos, tenemos versiones de **Street Fighter**, **Fatal Fury** o **King of Fighters 94**, aunque las dos últimas no estén, ni de lejos, a la altura del juego del que reciben el nombre. Por el contrario, la adaptación de **Toshinden** es realmente brillante, teniendo ya cinco espléndidos volúmenes disponibles en el mercado.

Así que ya sabéis: si os gustan los protagonistas sudorosos que reparten tortas como el que reparte caramelos, las situaciones límite donde sólo puede quedar uno y los combates sin fin donde no paran ni para comerse un triste bocadillo, tenéis un monton de mangas donde elegir... aunque a decir verdad, nosotros con **Dragon Ball** tenemos más que de sobras. ■

Gustavo Torralba y Estudio INU



El Puño de la Estrella del Norte

mundo DRAGON BALL

LA GUÍA TEMÁTICA

POR RUY RAMOS

La línea temporal (II)

Si en el número anterior dábamos cuenta de los hechos ocurridos durante la primera etapa de DRAGON BALL, en esta ocasión nos centraremos en DRAGON BALL Z. En esta parte de la serie, la búsqueda de las bolas mágicas pasa a un segundo plano para dar relevancia a la narración de la saga saiyan, tomando la serie un tono más épico que nos dará una visión quizá más profunda de nuestros personajes favoritos. Vamos allá.

757

761

762

763

764

766

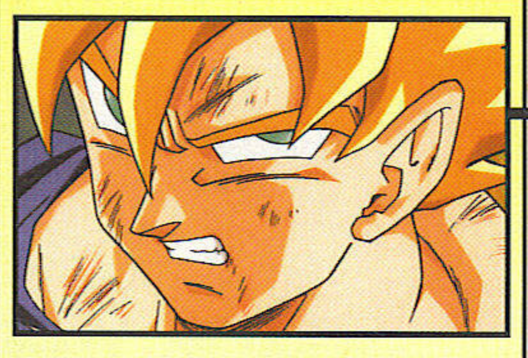
767

Año 757

(mayo) Nacimiento de SON GOHAN.

Año 761

(12 de octubre) RADITZ llega a la tierra. Alianza entre GOKUH y PICCOLO. GOKUH muere tras derrotar a RADITZ, que también cae en el combate. VEGETA y NAPPA inician su viaje hacia la Tierra. GOHAN empieza a entrenarse con PICCOLO.



Año 762

(marzo) GOKUH comienza a entrenar a las órdenes de KAIOH SAMA. (2 de noviembre) GOKUH finaliza el entrenamiento y revive. (3 de noviembre) VEGETA y NAPPA llegan a laTierra. PICCOLO, TEN SHIN HAN, CHAOZ y YAMCHA mueren. GOKUH, KLILYN, GOHAN y YAJIROBEE derrotan a VEGETA y NAPPA.

(14 de noviembre) BULMA, KLILYN y GOHAN parten hacia el planeta Namek. (18 de diciembre) GOKUH parte hacia Namek. (24 de diciembre) GOKUH aterriza en Namek. Las fuerzas especiales de GINEW son aniquiladas. PICCOLO vuelve a la vida. Muere VEGETA. KLILYN es asesinado por FREEZA. GOKUH se convierte en el super saiyan de la leyenda y acaba con FREEZA. El planeta Namek explota.

Año 763

(3 de mayo) KLILYN y YAMCHA resucitan. (10 de septiembre). Reviven TEN SHIN HAN y CHAOZ. Los nameks supervivientes en la Tierra se trasladan a vivir al planeta Nuevo Namek.

Año 764

(agosto) TRUNKS derrota a FREEZA y a su padre, KING COLD. GOKUH regresa a la Tierra.

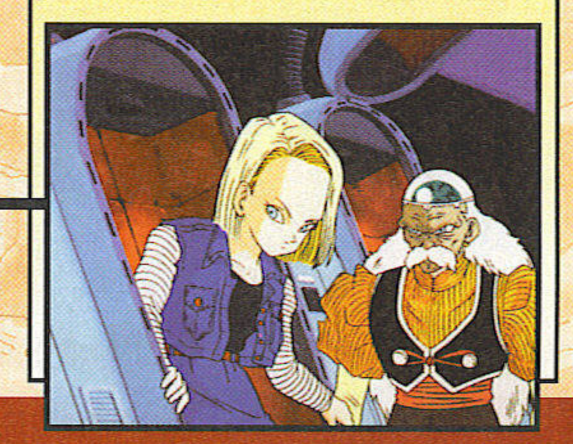
Año 766

Nace el primer hijo de BULMA y VEGETA: TRUNKS.

Año 767

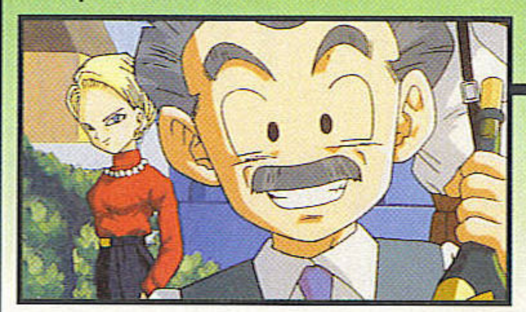
(7 de mayo) Se celebra el 24º Torneo de Artes Marciales. MR. SATAN se proclama vencedor tras derrotar a SPOPOBICH. Una jovencita llamada VIDEL, hija de MR. SATAN, gana el Torneo Junior. (8 de mayo) Aparecen los androides 19 y 20. GOKUH cae enfermo. Hacen su aparición los números 16, 17 y 18. (12 de mayo) Aparece CELL. PICCOLO y KAMI SAMA se fusionan. GOKUH se recupera de su enfermedad.

(16 de Mayo) CELL alcanza la perfección absoluta. (19 de mayo) DENDE se convierte en el nuevo dios de la Tierra. (26 de mayo) Se da inicio al Cell Game. GOHAN alcanza el nivel 2 de super saiyan. GOKUH y KAIOH SAMA mueren en el transcurso del combate. CELL es derrotado por GOHAN. (27 de mayo) Se revive a TRUNKS.

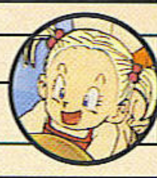


Año 768
Nacimiento de **Son Goten**.

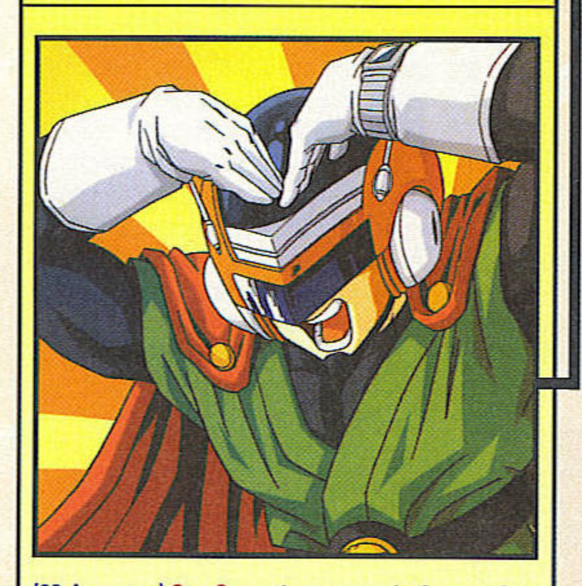
Año 770
Krilyn y **A-18** contraen matrimonio.



Año 771
Nace **Marron**, hija de **A-18** y **Krilyn**.



Año 774

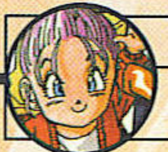


(28 de marzo) **Son Gohan** ingresa en la Orange Star high school. **(7 de abril).** **Great saiyaman** comienza a combatir el crimen en las calles. **(8 de abril)** **Videl** descubre la verdadera identidad de **Great Saiyaman**. **(7 de mayo)** Comienza el 25º torneo de artes marciales. Gokuh regresa del Otro Mundo. **Majin Boo** es liberado. **Vegeta** muere en un intento de eliminar a **Boo**. **Gokuh** alcanza el nivel 3 de super saiyan y se enfrenta a **Boo**. **Gokuh** regresa al otro mundo. **(8 de mayo)** El poder de **Boo** acaba con la humanidad al completo. **Gokuh** revive. **Boo** destruye el planeta Tierra. El poder de **Polunga** reconstruye la Tierra y devuelve a la vida a todos sus habitantes. La humanidad al completo ayuda a **Gokuh** a crear un *cho genkidama* con el suficiente poder para destruir a **Boo**.

768 | 770 | 771 | 774 | 778 | 779 | 780 | 781 | 784 | 794

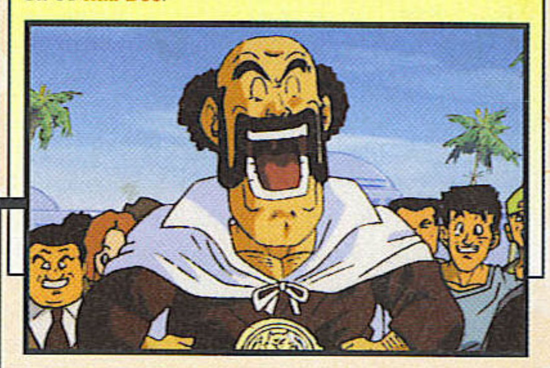
Año 778
(7 de mayo) Comienza el 26º Torneo de Artes Marciales. El campeón es **Mr. Satan**. El subcampeón es **Mr. Boo**.

Año 779
Nacimiento de **Pan**, hija de **Videl** y **Son Gohan**.

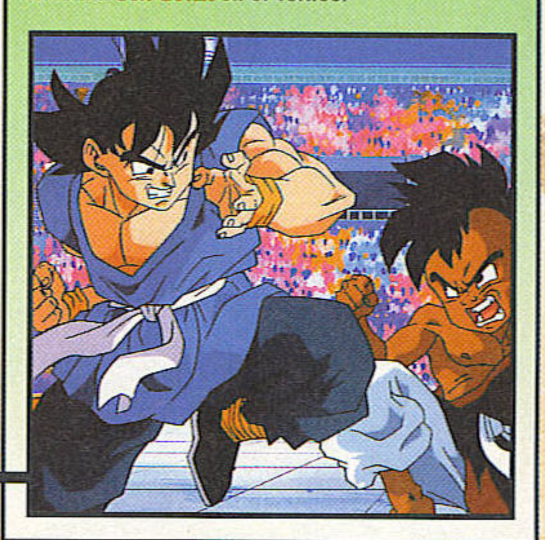
Año 780


Nacimiento de **Bra**, hija de **Bulma** y **Vegeta**.

Año 781
(7 de mayo) Comienza el 27º Torneo de Artes Marciales. El campeón es **Mr. Satan**. El subcampeón es **Mr. Boo**.



Año 784
(7 de mayo) Comienza el 28º Torneo de Artes Marciales. **Gokuh** y **Oob** abandonan el Torneo. **Pan** derrota a **Son Goten** en el Torneo.



Año 794
Finaliza el entrenamiento de **Oob**. **Pilaf** asalta el palacio de Dios en busca de las bolas mágicas. **Son Gokuh** revierte a su estado de niño. **Gokuh**, **Pan** y **Trunks** inician su gran viaje por el espacio. Empieza una nueva época de aventuras...



CÓMO JUGAR (I)

¡Bienvenidos a Respuestas a la Carta! Desde esta nueva sección de la revista, cada mes intentaremos daros algún truco, combinación de cartas o baraja de ejemplo para Dragon Ball GT: El juego de rol para que practiquéis nuevas estrategias y podáis disfrutar de este magnífico juego en toda su amplitud. Para empezar, este mes os presentamos un análisis en profundidad de las reglas para que podáis disfrutar a gusto con él.

¡CUANDO TÚ ERES EL PROTAGONISTA!

Ya en el nº 4 de esta revista os ofrecíamos una breve reseña de lo que iba a ser este **Juego de Rol** (a partir de ahora abreviado como **JDR**) de **DBGT**. En esta ocasión, recién aparecido el juego en el mercado, vamos a presentároslo en todo su esplendor, para que quienes no lo conozcáis sepáis de qué va, y los que ya lo conocéis aclaréis todas las dudas que pueda despertaros.

Dos son las principales premisas del juego: en primer lugar, cada jugador representará a un personaje de la serie dentro del juego. En total hay seis personajes diferentes (**Son Gokuh, Vegeta, Pan, Trunks, Son Gohan** y **Son Goten**), así que podrán jugar hasta seis jugadores, distribuidos al principio de la partida según quién saque la tirada más alta. En segundo lugar, cada jugador tendrá un mazo de cartas individual, formado por él mismo, del que irá robando a medida que avanza el juego. De esta forma, como cada jugador puede cambiar la composición de su mazo en cada partida, no habrá dos partidas iguales.

El principal objetivo del juego será conseguir las bolas de dragón que se encuentran dispersas por los diferentes planetas del universo, representados en el tablero a todo color. Partiendo desde la Tierra, cada jugador (representado por su personaje) se moverá de planeta en planeta en busca de las bolas.

Ahora bien, cada planeta está protegido por un enemigo desconocido (su carta está boca abajo), al que nuestro personaje deberá derrotar para poder acceder a la bola de ese planeta. ¿Y qué enemigos hay en cada planeta? Pues eso depende de los jugadores. Al principio de la partida, cada uno de los jugadores va eligiendo, por turnos, los enemigos que participarán en la partida. Como los enemigos se colocan boca abajo aleatoriamente en los planetas, nadie sabe qué enemigo ha ido a parar a dónde, de forma que cada combate es una incógnita.



Por si fuera poco, no todos los planetas contienen una bola de dragón, pero eso nunca se sabe hasta que se derrota al enemigo de cada planeta. Al principio del juego, se colocan las doce fichas de bolas de dragón boca abajo en los doce planetas del tablero. Sólo siete de esas doce fichas son verdaderamente bolas, como queda indicado en su parte de abajo. Las demás fichas representan rumores falsos sobre bolas. Por lo tanto, como nadie sabe qué enemigo hay en un planeta, ni si es cierto que haya una bola, podemos llevarnos el chasco de no encontrar nada después de derrotar a un enemigo súper poderoso, o al contrario, derrotar a un pobre diablo sin ningún problema y descubrir una suculenta bola de dragón. Todo un desafío, ¿no?

CÓMO CONSEGUIR LAS BOLAS

Todo esto es muy bonito, pero, como sabréis, no resulta nada fácil conseguir las bolas de dragón. Para facilitarnos el trabajo, deberemos ir poniendo en juego las cartas que robemos del mazo que nosotros mismos hemos confeccionado. Dichas cartas representan todo lo que le puede pasar a nuestro personaje en sus aventuras por el espacio: puede encontrarse con viejos aliados que le echen una mano en la búsqueda de las bolas (tanto amigos de toda la vida como **Piccolo** hasta otros no tan íntimos, como **Lemu**); puede hallar objetos extraños que le resulten útiles (desde el entrañable y carismático **Giru** hasta unas motos espaciales que le permitan moverse más rápido); y, cómo no, tiene a su disposición todo un arsenal de ataques para poder cepillarse rápidamente al enemigo más poderoso (desde el tradicional **Kame Hame Ha** hasta el todopoderoso **Cho Genkidama**, pasando por todos los niveles de **Super Saiyan**, etc.).

Cada turno, podremos poner en juego una carta de nuestra mano, sea del tipo que sea. Lo divertido de todo es que somos nosotros mismos los que decidimos qué cartas incluimos en nuestro mazo. Si somos muy guerreros, elegiremos muchas cartas de ataque. O muchas cartas de aliados, para que nos echen una mano en los combates. La variedad es enorme, y probablemente nunca haya dos mazos exactamente iguales.

EL COMBATE

Muchos de vosotros estaréis pensando: "Sí, todo esto es muy bonito, pero ¿cómo venzo a mi enemigo?" Pues muy sencillo. Una vez hemos llegado a un planeta y descubierto la carta de enemigo que hay en él, podremos entrar en combate. Nunca estás obligado a iniciar un combate, y es comprensible: imaginaos que se nos presenta a **Vegeta Baby**, y no tenemos en la mano ninguna mísera carta de ataque para jugar contra él; lo más prudente será la retirada.

Ejemplo de combate

Imaginemos que llevamos a **Gokuh** y que, al llegar a un planeta, la carta de enemigo se revela como la del pérfido **Loud**. Si comparamos el Poder de **Gokuh** (6) con el de **Loud** (13), parece que no tiene ninguna oportunidad, ¿verdad? Sin embargo, tras examinar nuestra mano, vemos con cierto alivio que tenemos un **Super Saiyan 4**, que jugamos inmediatamente. Ahora el Poder total de **Gokuh** es de 10 (6+4 de la carta). Ahora, **Gokuh** sólo necesita sacar un 4 en el dado para vencer a **Loud**. Si lo saca, **Loud** resultará vencido, y **Gokuh** podrá acceder a la bola de dragón de ese planeta. De lo contrario, **Gokuh** saldrá derrotado.







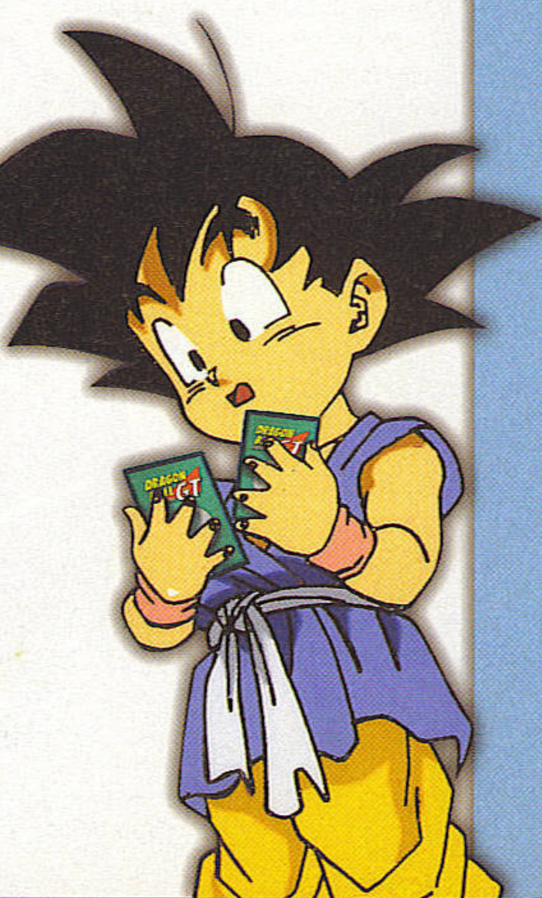
Los combates se resuelven de forma muy sencilla: cada personaje, cada aliado y cada enemigo tienen un Poder, indicado en la esquina inferior izquierda de su carta. Al entrar en combate, nuestro personaje puede jugar una cartal, generalmente de ataque (puede lanzar un **Kame Hame Ha**, o convertirse en **Super Saiyan 4**, todo depende de las cartas que tenga en la mano). Estas cartas le proporcionan una bonificación al poder.

Por ejemplo, si **Son Gokuh** juega un **Super Saiyan 2**, tendrá un poder total de 6 (su Poder normal) +2 (la bonificación de la carta). A continuación el jugador deberá tirar el dado y sumar su Poder modificado. Si el total es superior al Poder del enemigo, éste resultará derrotado y nuestro personaje podrá acceder a la bola de dragón de ese planeta. Si es inferior, seremos nosotros los derrotados.

Sencillo, ¿no? Pues en esta simple mecánica se basa todo el juego. Los jugadores irán derrotando enemigos y consiguiendo bolas hasta que estén todas en posesión de uno u otro jugador. En ese momento, el que tiene más bolas de dragón debe volver a la Tierra, donde deberá enfrentarse a un enemigo final, elegido por los demás jugadores de entre todos los que han aparecido en el juego. Si logran derrotarle, habrá ganado la partida.

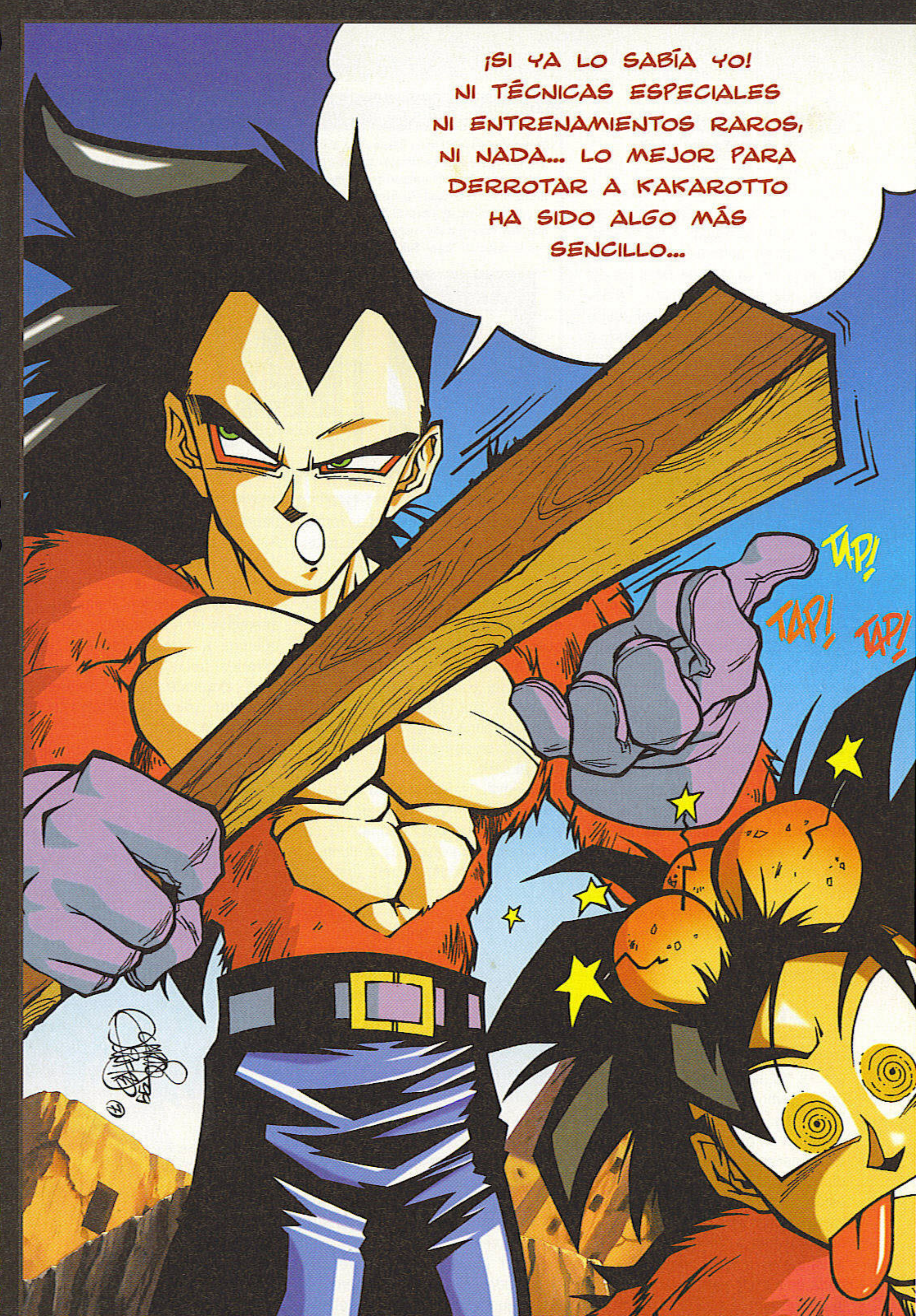
Sin embargo, la aparente sencillez del juego no es tal. Las reglas también contemplan la posibilidad de que nuestros aliados ataquen a los enemigos en nuestro lugar, que ataquemos a otros personajes para robarles bolas de dragón... pero esas exquisiteces las dejaremos para otros artículos. Ahora ya sabéis lo que toca... ¡a jugar!

DR. BRIEF



tomas falsas

Carlos Javier Olivares



Color: José Miguel Álvarez

PASAGTIEMPOS GIGANTE

¡¡RÓMPETE LA CABEZA!!

¿Tienes dotes detectivescas? ¿Eres una persona observadora? ¿Te gustan los desafíos? Pues aquí tienes una súper ración de PasaGTiempos, para que te quedes más que satisfecho. Sin más rodeos... ¡Vamos a por ellos!

Por motivos misteriosos, alguien ha cogido las tres etapas de **DRAGON BALL**, las ha metido en una coctelera y el resultado es este formidable lío. Ayuda a **Gokuh** a aclararse en esta loca búsqueda de las bolas de dragón respondiendo las siguientes preguntas:

1. **¿Cuántos GOKUHS diferentes hay en el dibujo?**
2. **¿Cuántas bolas de dragón de la Tierra, de Namek y del palacio de DIOS se disputan los personajes?**
3. **¿Podrías decir cuántos villanos de GT aparecen?**
4. **¿Cuántos miembros de las fuerzas especiales de GINEW hay metidos en el embrollo?**
5. **¿Podrías contar los androides (y bioandroides) que buscan las bolas de dragón?**
6. **Aparte de GOKUH (de todos los GOKUHS)... ¿Ves más saiyans en el dibujo?**
7. **¿Dónde está WALLY?**

Adelante, intrépido investigador. En el próximo número daremos las soluciones. ¡A disfrutar!

LISTADO DE GANADORES DE UN MAGNÍFICO JUEGO DE ROL DBGT:

GRAN TORNEO

Germán Rodríguez Arellano
Belmez (Córdoba)

Gonzalo Rodríguez Tapia
El Espinar (Segovia)

Rubén Fernández González
Valladolid

David Hernández Ramos
Puerto de la Cruz (Tenerife)

Óscar Alejandro Macía
Parla (Madrid)

Sonia Navarro Barriga
Malgrat de Mar (Barcelona)

Francesc Estrada Gómez
Terrassa (Barcelona)

Toni Melero López
Montornés del Vallés (Barcelona)

David Belmonte García
(Málaga)

David Portero Vázquez
Salou (Tarragona)

CUESTIONARIO GT

David Dalmau Ventura
Palafrugell (Girona)

Mª Dolores París Almecija
Logroño

Guillem Gómez Jodos
Sant Boi (Barcelona)

Guillermo Alba
Sant Quirze de Besora (Barcelona)

Roger Antonell Huerta
Manlleu (Barcelona)

Antonio Martín Moral
Gijón (Asturias)

Mar Rodríguez Callol
Barcelona

Marcos Lombide Moragues
Aretxabaleta (Guipuzcoa)

Adrian Román Toledo
Santander (Cantabria)

Alejandro Pazos Torres
Talavera de la Reina (Toledo)

Hola, soy Pan, deja tu mensaje

Correo de los lectores

¡Heyyy! ¡Aquí estoy otra vez! ¿Qué tal va todo? Espero que os haya gustado el regalo de este mes: ¡el supermegahiperpasaGTiempos! Genial, ¿no? Yo me he tirado un buen rato intentando resolverlo, pero necesito contestar unas cuantas de vuestras cartas para descansar un poco. Por cierto, un saludo a mi gran amigo Arán Jiménez y a sus simpáticos muchachos. ¡Nos vemos!

• **Ángel Jesús Cabezos (Arganda del Rey)** es, cómo él mismo dice, "un bestia a la hora de comprar cosas de DRAGON BALL". Y no hay más que mirar la foto para comprobarlo: Su habitación parece un museo de **DB**. Además, ha formado un club y puedes hacerte socio escribiendo a la siguiente dirección: **Rincón de Gokuh. Ctra. de Loeches, nº 111. Arganda del Rey (28500-Madrid)**. ¡Ánimo!



ÁNGEL JESÚS CABEZOS (Arganda del Rey), más que una habitación... ¡tiene una tienda de DRAGON BALL!

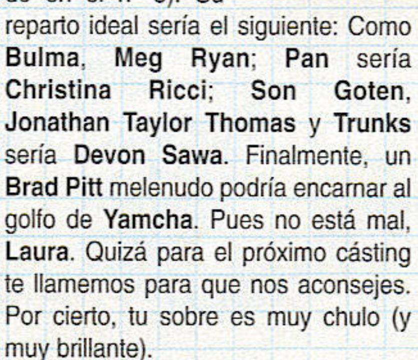
• Aunque sea con un poco de adelanto... ¡Feliz sexto cumpleaños, **Laia (Premià de Mar)**, y gracias por mandarnos una invitación para tu fiesta! Desde aquí te enviamos un beso muy fuerte **Pan**, **Gokuh**, **Giru** y el resto de la familia de DRAGON BALL.

• **Álvaro Malo Delgado (Madrid)** nos felicita por la revista (¡Muchas gracias, **Álvaro**!) y hace dos preguntas:

a) ¿Los saiyans nunca envejecen? Pues sí, querido amigo. Lo que pasa es que lo hacemos a un ritmo mucho más lento de lo normal. Un ejemplo de esto es el especial de TV (¡que esperamos ver algún día...!) donde salgo yo misma 100 años después de **DBGT**.

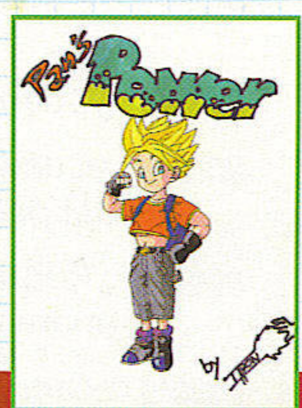
b) ¿Cuál es la dirección de **Manga Films**, para enviar el cupón que aparece en el vídeo COMBATE DEFINITIVO? Muy sencillo, **Álvaro**. La dirección de esa tarjeta es antigua, así que toma nota: **Anime Video (Manga Films, S.L.)** Apdo. de correos 5366 - 08080 Barcelona. ¡Suerte!

• **Laura Madroñal (Derio)** cambiaría algunos de los actores del artículo **...¡ACCIÓN!** (aparecido en el nº 5). Su reparto ideal sería el siguiente: Como **Bulma**, **Meg Ryan**; **Pan** sería **Christina Ricci**; **Son Goten**, **Jonathan Taylor Thomas** y **Trunks** sería **Devon Sawa**. Finalmente, un **Brad Pitt** melenudo podría encarnar al golfo de **Yamcha**. Pues no está mal, **Laura**. Quizá para el próximo cásting te llamemos para que nos aconsejes. Por cierto, tu sobre es muy chulo (y muy brillante).



• **César Herrera (Valencia)** es otro de los fans que me preguntan por el especial de televisión **GOKUH GAIDEN! YUHKI NO AGASHI WA SUSHINCHU** (cuya traducción exacta es **¡UNA HISTORIA ALTERNATIVA DE GOKUH! LA BOLA DE CUATRO ESTRELLAS ES LA PRUEBA DEL CORAJE**). La verdad es que desconozco si alguna TV va a emitirlo en un futuro más o menos próximo, ya que nos cuesta mucho conseguir información sobre la programación de las diferentes cadenas. ¡A lo mejor la solución está en buscar las 7 bolas y pedírselo al dragón **Shenron**! Por cierto, no tienes que preocuparte por tu edad, ya que me escriben dragón maníacos bastante mayores que tú. Un abrazo.





A la izquierda: El equipo GT en pleno, de la mano de AINOHA CAMBRONERO (Paiporta). *A la derecha:* Un precioso dibujo mío convertida en super saiyan, cortesía de IBON SÁNCHEZ (Bilbao).

• **Pilar Serrate (Castelldefels)** y su sobrino de cuatro años, **Rubén**, me escriben una carta conjunta muy guay donde me hacen unas cuantas sugerencias que tendremos en cuenta para próximas revistas. Os mando un abrazo muy fuerte.

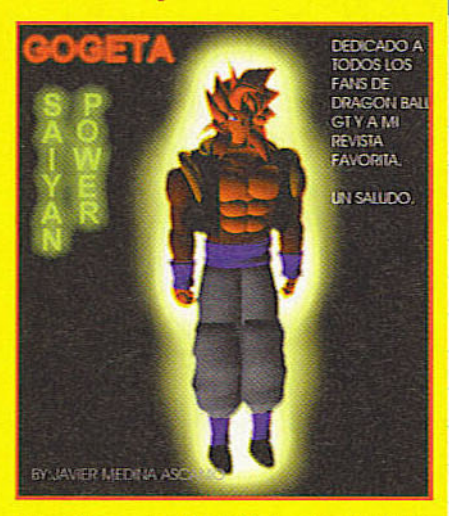
Sólo pueden quedar cinco... Los cinco mejores... Los cinco más populares... Sólo quedarán...



1º	Son Gokuh	36 %
2º	Vegeta	28 %
3º	Trunks	18 %
4º	Pan	12 %
5º	Gohan	6 %

Vaya, vaya, vaya... Algo se está moviendo en el ranking... **Gokuh** sube un punto, **Vegeta** baja dos, **Trunks** se mantiene, **YO SUBO DOS** (ejem...) y **Gohan** pierde uno. Como curiosidad, decir que **Giru** tiene dos puntos, y mi bisabuelo **Barduck**, uno.

el dibujo del mes



Javier Medina nos ha enviado este alucinante Gogeta en 4º nivel realizado en 3D. Sencillamente impresionante, ¿no?



Antonio Sánchez (Jerez de la Frontera) es el autor de esta increíble composición, con Gokuh de fondo.

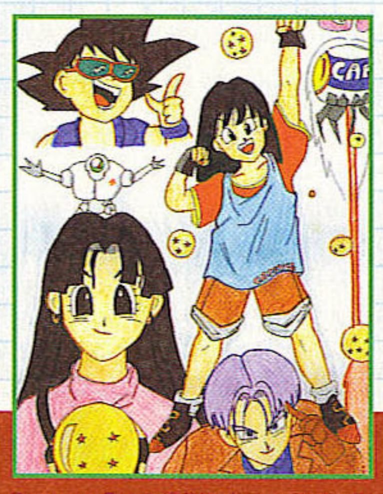
• **Juan Ramón Ruiz (Villena)** me somete a un verdadero interrogatorio, pero no tengo ningún problema en contestarle. Veamos: me colé en la nave Tako porque mi sangre saiyan me pide que busque aventuras, ya que no he vivido tantas como el resto de miembros de mi familia. Segunda cuestión: Imagínate que tienes poder para tumbar a un tio diez veces más grande que tú, pero todo el mundo te trata como si tuvieras tres años. ¿No es para estar cabreado todo el tiempo? Tercera cuestión: Pues sí, vencí a mi tío **Son Goten** en el 28º Torneo de Artes Marciales. Desde aquel momento perdió el interés en el combate para interesarse por las chicas. Finalmente, mi abuelo, **Trunks** y yo salimos a buscar las bolas del palacio de **Dios** para devolver al primero a su estado adulto, pero también porque si no las reuníamos, la Tierra se destruiría al cabo de un año. En cuanto al problema con la gente de tu colegio, tú no tienes por qué darle explicaciones a nadie. Lo que tienes que hacer es disfrutar **Dragon Ball**. Si a ellos no les gusta, ellos se la pierden...



Marchando otra de carnets: Eros Mora, de Móstoles, se ha fabricado éste tan chulo.

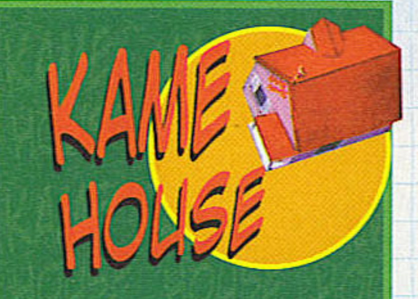
• Enlazando con la carta anterior, la amiga **Lucía (Zamora)** nos envía un artículo de una revista donde ponen verde a **Dragon Ball**... Hay que tener en cuenta, **Lucía**, que las opiniones son como las narices: todo el mundo tiene una. Si hay gente que prefiere invertir su tiempo en criticar nuestra serie, allá ellos, seguramente no deben tener otras cosas de las que hablar. Si quieres ser profesional del dibujo, apunta:

a) Practicar mucho, y **b)** No rendirse nunca. Ánimo y un abrazo muy fuerte. ■



Alejandra Cebriá (Mislata) me dibuja de mayor. Muy bonito tu relato, por cierto.

No olvides escribirme a la siguiente dirección:
"Hola, soy Pan. Deja tu mensaje..."
Norma Editorial S.A.
c/Fluvià, 89.
08019-Barcelona.
O envíame un **e-mail** a:
revistagt@norma-ed.es



• Soraya Recio "Golden Dragon"
C/ Valencia nº 180, 1º 3ª
(08011 -Barcelona)
Tiene 13 años y quiere cartearse con gente que dibuje bien (por cierto, te dejaste el boli dentro de la carta).

• M C Chiva
C/ Doctor Valls nº 6 (08041-BCN)
Le gustaría escribirse con fans de **DB** nacidos en los 70 (como él).

•Beatriz González Barrera
C/ Huertas nº 36, 2º D
(47005-Valladolid)
Quiere cartearse con todos los fans de **DB**.

• Lucía Alonso Sánchez
C/ Puentecella nº 16
(49026-Zamora)
Tiene 14 años, le encanta dibujar y quiere cartearse con fans de la serie.

• Lídia Linares Langa
C/ Ramón y Cajal nº 13, pral. 1ª
Salt (17191-Girona)
Quisiera escribirse con fans de cualquier edad que sean gente divertida.

• Eloy Jorge Cubedo
C/ Doctor Font nº 17, 2º
Villarreal (12540-Castellón)
Tiene 26 años y quiere formar un club de fans de **DBGT**.

• Fco. Gómez Escudero
C/ Frontera de Haro, nº 9, 5º H
Venta de Baños (34200-Palencia)
Quiere contactar con otros fans de **DB**.

• Omar Janaan Soto
C/ Calvo Sotelo, nº 109, Bajo Dcha.
(38006-Sta. Cruz de Tenerife)
Quiere escribirse con fans de **DB**.

Indica en el sobre "Kame House". ¡Esperamos tus mensajes!


número 7 • mayo 99

Director: Óscar Valiente
Redactor Jefe: José Miguel Álvarez
Diseño Gráfico: Samuel García
Corrección Gramatical: Óscar Estefanía
Publicidad: Josefina Blaya
Colaboradores: Luis Alís, Dr. Brief, Annabel Espada, Manuel Guerrero, Carlos J. Olivares, Núria Peris, Álvaro Prieto, David Ramírez, Ruy Ramos, X. Rebis, Gustavo Torralba, Pedro Vallespín, Armando Vila

Edita: NORMA Editorial, S. A.
Gerente: Rafael Martínez
Director General: Óscar Valiente
Director Financiero: Vicente Campos
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez
Editor: Armand Zoroa
Redacción: Óscar Estefanía
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez, Sara Fernández y Martín Garcés
Derechos: Ana García
Jefe de Producción: Marià Martí
Coordinación de Producción: Flor Castellanos
Ayudante de Producción: Valentín Chesa
Representación de Autores: Jesusa Iglesias
Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll
Dpto. Comercial: Montserrat Magrinyà y David Llorente
Distribución: Ana Notario, Cristina Tello, Xavi Domènech y Nacho Ontañón
Publicidad y Prensa: Josefina Blaya

Distribución:
HOBBY PRESS, S. A.
S. S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99

Imprime:
Litografía ROSÉS

Depósito legal:
B-40732-98

ISSN:
1139-5133

Solicitado control OJD





¡Damas y caballeros! ¡Bienvenidos a otra emocionante edición del **Gran Torneo**! Repasad bien vuestras revistas porque este mes tenemos un supermegapremio especial. Ni más ni menos que...



Contestando correctamente a las siguientes preguntas, puedes ganar esta auténtica pieza de coleccionista, compuesta por un acetato donde está dibujado y coloreado el personaje y su fondo correspondiente, todo ello elegantemente enmarcado para que seas la admiración de tus amigos. ¡Ánimo!

a) ¿Cuántos saiyans son poseídos por **Baby**?
b) ¿En qué año nació el príncipe **Vegeta**?
c) Nombra tres libros de arte de **Akira Toriyama**.
d) ¿Cómo se llama la nueva película de **Dr. Slump**?
e) ¿En qué nº de la revista **Weekly Shonen Jump** acabó el manga de **DB**?

¿Ya lo has averiguado? Pues envía tu respuesta a:
"El Gran Torneo"
NORMA Editorial
Fluvià, 89. 08019-Barcelona
Antes del 10 de junio. ¡¡¡Esperamos tu carta!!!

Solución al concurso anterior:
Las respuestas acertadas son las siguientes: **1)** A - capítulo 14, **2)** B - capítulo 6, **3)** C - capítulo 24.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- En **Mundo Dragon Ball**, conocerás a los saiyans que han aparecido a lo largo de la serie.
- En **Cara a cara**, enfrentamos la escuela de **Mutenroshi** con la escuela de **Tsuru Sennin**.
- ...y además, un **Super regalo GT** para las vacaciones.



No querrás salir de casa...

